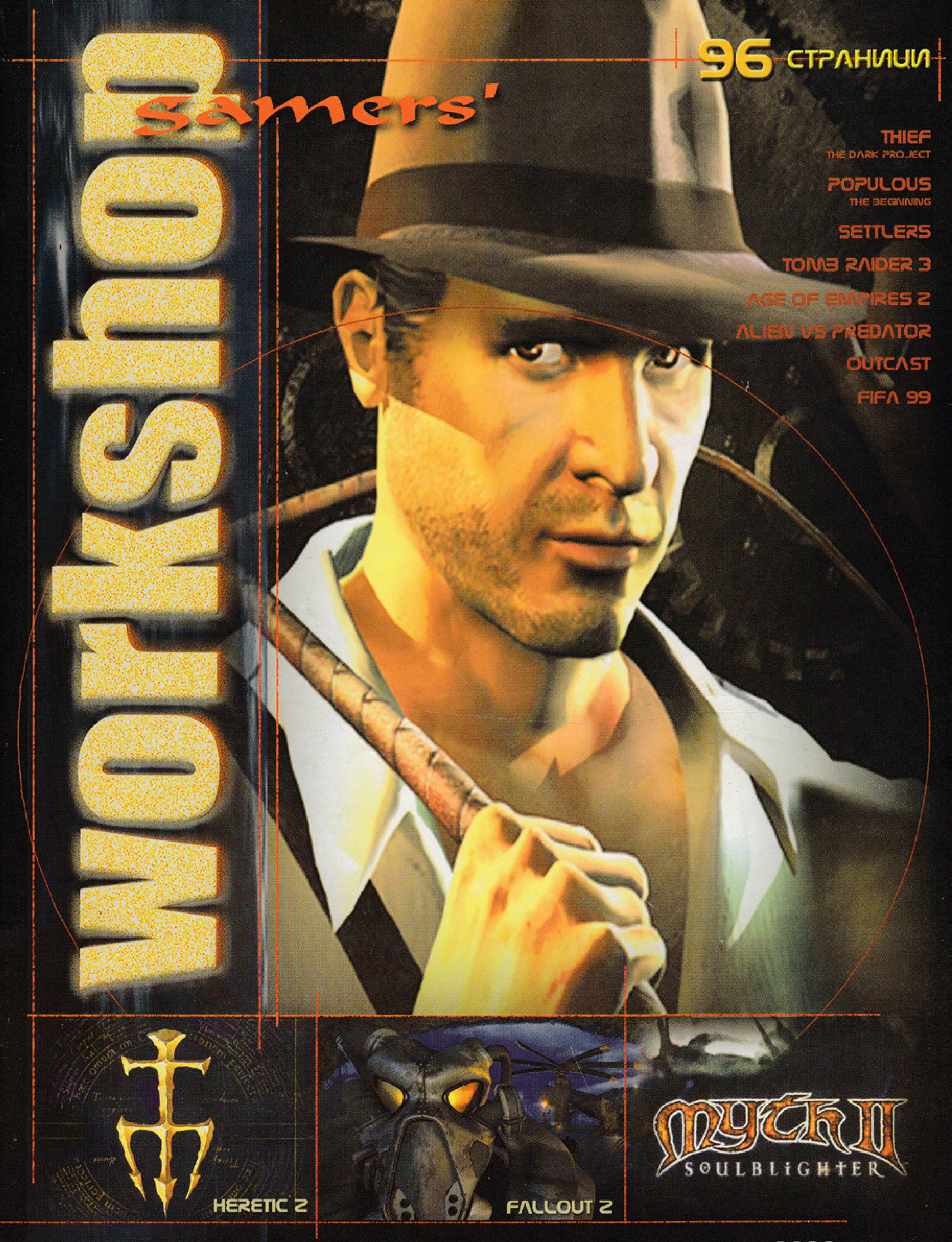
gamers' workshop

96 СТРАНИЦИ


HERETIC 2
FALLOUT 2
MYTH II
SOULBLIGHTER

THIEF
THE DARK PROJECT

POPULOUS
THE BEGINNING

SETTLERS

TOMB RAIDER 3

AGE OF EMPIRES 2

ALIEN VS PREDATOR

OUTCAST

FIFA 99

декември / януари цена:8000лв.

КНИЖАРНИЦИ
КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

bgstore.com

за фенове

gamers' workshop - първо при нас

Варна, ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/ тел: 052 / 607 974
Варна, ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/ тел: 052 / 607 973
e-mail: comland@bgstore.com факс: 052 / 824 090
http://www.bgstore.com

най-очакваните игри през 1999 8 - 21

какво стана през 1998 4 - 7

Още нещо за...

Age of Kings 28

Outcast 24

Aliens vs Predator 26

Светата троица

SiN 46

Blood 2 56

Half Life 61

Спортни симулатори

Fifa 99 70

Moto Racer 2 73

3rd person games

Shadow Man 31

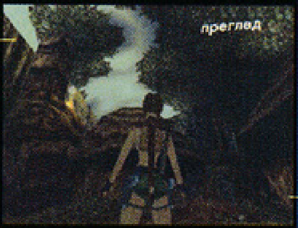
Drakan 32

Prince 3D 33

Indy 3D 35

King's Quest 8 37

Tomb Raider 3 43



Прегледи

Populous 3 67

Fallout 2 75

Myth 2 85

Thief 80

Settlers 3 80

Бонус

Hardware
The CPU 89
Voodoo Banshee

Вируси:
Троянски коне 87

Cheats
CHEAT ENABLED 91

03.01.1999 г. Три и петнайсет сутринта. Стоя провесил крака през циментовия перваз и се опитвам да избистря мислите си. Светлината от стаята едва-едва пробива лепкавата мъгла, за да освети мижавия двор. Нищо за гледане - кал и мръсен сняг. В тоя град трудно нещо може да остане чисто дълго. В тоя живот трудно нещо може да остане чисто за дълго

Тъпо Съзерцавам жалките останки на снежния човек. Някой тук се е старал, мисля си, някой му е направил уста, нос, сложил му е малка пробита тенджерка за шапка, добавил е копчета Тъпо И какво ли си е мислел човекът докато е работел! Защо си е дал толкова труд? - снегът се топи! Дали е искал да зарадва някого? Може би детето си. Може би самият той е искал да си припомни детството? Дали е помечтал за нещо до него? Защо понякога всички ние правим неща, които са предварително обречени и дали краткият им, но наситен с красота и обожание миг на съществуване, не носи в себе си отговора на въпроса?

Тъжно В гротескната фигура е вложена душа. Тя е старателно загладена и излъскана, ръцете завършват с пръсти, на единия от тях се мъдри пръстен от капачка, има и крака. А после някой (съвсем прозаично) изведнъж е решил, че мястото за паркиране не му е достатъчно. Сега до снежния човек водят две тъмни ленти носещи отпечатъка на грайфери. Колко символично!! Горната част на торса се е сринала, "шапката" се търкулила на страна, едното око е някъде си, но усмивката, макар и доста крива, продължава да грее на очуканата физиономия. Тъжно Като че ли на някого не му е било достатъчно да окове и вкара в коловоза на прозаичния делник мечтата. Трябвало е и да я обезобрази! Що за хора тъпчат майката Земя

03.01.1999 г. Три и четиридесет и седем. Докривява ми, затварям прозореца. Тръшвам се на скапания стол, пред скапания монитор, проклинам скапаната си орисия и се опитвам да реша какво точно бих искал да ви кажа на тази малка скапана страничка. Честита Нова Година. Здраве. Късмет. По-малко работа, повече пари Дъра-бъра, ха-ха, аху-иху и т.н. и т.н. Простотии. Нова Година - нов късмет! Как ли пък не! Надеждата крепи глупака - неведнъж съм го казвал. Просто животът се е приближил с още една година към своя край. С една година се е скъсил срока да осъществите мечтите си. Изминала е още една година, в която лошите изненади значително са преобладавали. Не се заблуждавайте - и другата ще е такава.

03.01.1999 г. Пет часа. С Whisper-чо разцъкахме Mith II в multiplayer. "Впечатлих" се от първа ръка така да се каже. Чудя се обаче, защо съм толкова тъп. Че и другите покрай мен. Ей го, гледам как Юли едвам се държи изправен на стола. Ангел се е опънал на фотьойла и се опитва да заблуди всички, че не спи. Илиян преди малко си тръгна - добре, че жена му го държи от време на време изкъсо и му налива акъл и Уиски ;), иначе изобщо няма да се прибира. Защо, защо посред празниците сме седнали да се гърбим и докога! Хората се веселят и почиват. Тоя идиотизъм не може да продължава вече, непосилен е. Освен, че е съсипващ, той е и адски безсмислен. Факт е, че вие (може би не всички, но по-голямата част от вас) не оценявате усилията ни. Факт е, че вие нямате дори и бегла представа колко е трудно. Факт е, че са рядкост писмата, в които личи непринудената радост и удоволствие от това, което аматьори като нас са успели да постигнат. Разберете го това хора - ние сме **АМАТЬОРИ** и се учим в движение. Да. Нима си мислите, че до безкрай можем да се развиваме без вашата подкрепа!! Един ден това списание просто няма да излезе, защото усещането за толкова много труд хвърлен на вятъра е подтискащо. А сега ще отправя една молба към ония свръх-интелекти, за които в този свят тайни няма (писанията на тези богоравни люде обикновено звучат като присъда, а "мнението" им е с привкус на ЦК на БКП/настояща): "Моля ви, спестете ни глупостите. Ако искате да ни критикувате, направете го незлобливо и конструктивно. Не сме Егоист, не можем да оценим по достойнство бликащата ви язвителност. Пък и зад името на никой от нас не се кипри фамилията Шекли (нали така Стасе) или Пратчет ! Спестете ни менторския тон и назидателното размахване на пръст, за да не ви покажем среден такъв, че току виж дошла и "Зимата на нашето недоволство". Благодарим предварително."

03.01.1999 г. Седем и четиридесет и пет. Отново съм до прозореца. Развиделява се. Поемам с наслада хладния и що-годе чист софийски въздух. Това ми помага да се разбудя. Снегът отново вали. От небето се сипе кристално бяла непорочност и бавно затрупва мръсната сивота била само ден преди това кристално бяла непорочност...

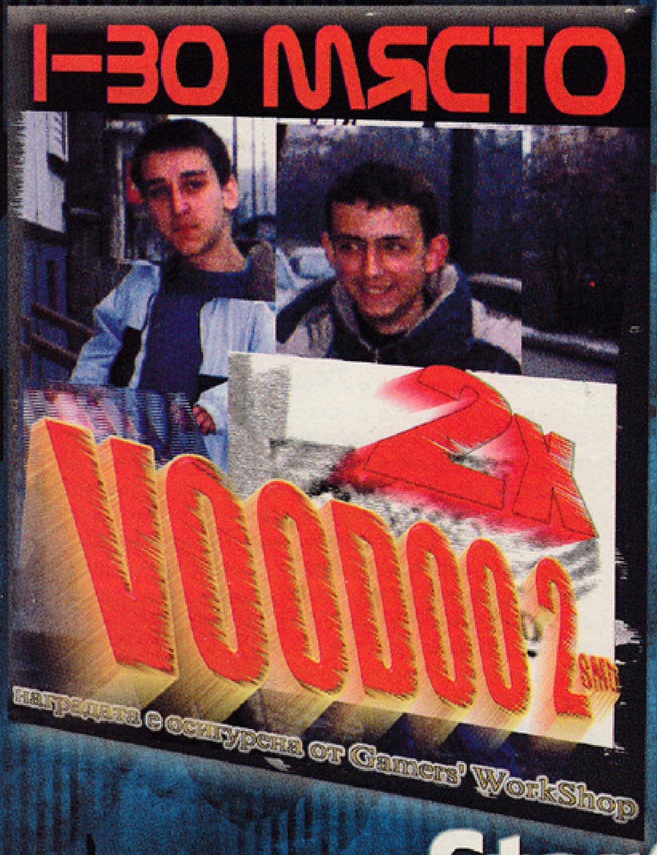
Гледам и се сещам как всяка Нова година покрива жалките остатъци от сгромолясалите се мечти, руините на разбитите илюзии с блестящото покривало на нови надежди, които на свой ред догодина ще бъдат покрити. Бавно и полека с годините отровната тиня се трупа и трупа, пласт след пласт, окововайки полета на душата. Цветовете постепенно избледняват, радостта като че ли завинаги изчезва от живота. Един добър човек се превръща в циник

Не, това не е задължителен сценарий. Ето го моето пожелание към всички вас: Нека това ви отмине, нека съдбата е благосклонна и ви позволи да съхраните човечността си, нека ги има дребните радости в живота ви, нека винаги да можете да се усмихнете искрено, нека пътя ви да е трънлив, но сгрян от любов. Нека!

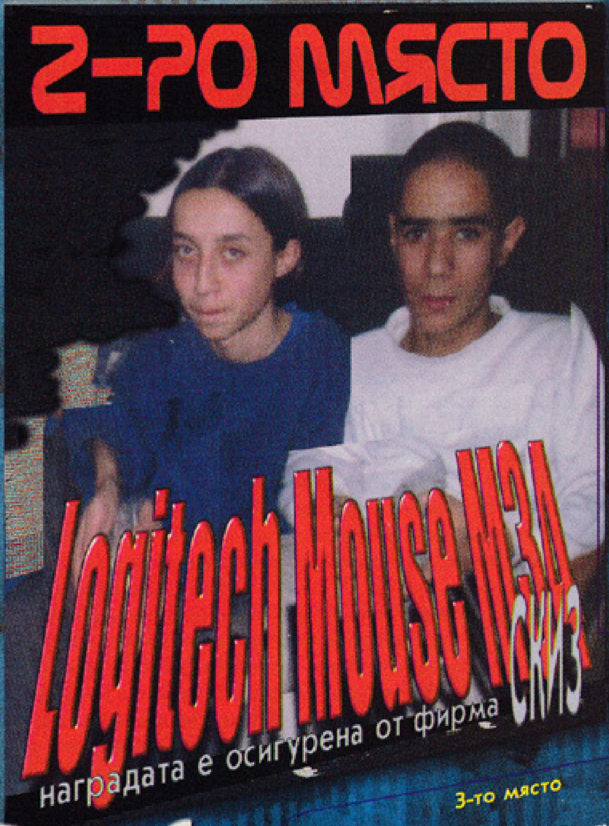
04.01. 1999 г. Един и четиринадесет на обяд. Препрочитам написаното. Ден по-късно вече се чудя защо ли съм го писал и кой по-дяволите ще седне да го чете. Това не е за списание като нашето. Все пак ще го оставя. Накрая няколко думи за броя. Това е броят убиец. Най-доброто правено досега въобще. Никой не може да ни се опре. Нито ПИСИ, нито ПУСИ Зони и Геймъри, НИЩО!!! Забихме ги всичките, на върха сме!!! Как се кефя, братя и сестри, как само се кефя Няма нищо по-добро от това да си номер ЕДНО. Ще споделите ли ентусиазма и радостта ми. Надявам се. Приятно четене, гледане и слушане, а ако на някого съм досадил - да го

Freeman

ударниците на StarCraft за 1998


1–ВО МЯСТО
VOODOO 2
2x
8MB
наградата е осигурена от Gamers' WorkShop

Ивелин Якимов / Камен Кожухаров (Русе)



Людмил / Мартин (гр.София)

StarCraft
forever

3-то място

Александър Алексиев / Павлин Неделчев
(гр.София)
Владимир Найденов / Петър Димитров
(гр.Бургас)

1-ви кръг

1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Александър Груев / Здравко Георгиев
3. Александър Хаджимитов / Деян Вачков
4. Антони Станчев / Николай Жечев
5. Асен Илиев / Светлин Маринов
6. Борислав Деянов / Стефан Кичович
7. Васил Кривошев / Димитър Б.
8. Васил Чанев / Захари Караджов
9. Владимир / Юри
10. Владимир Априлов / Никола Витанов
11. Владимир Найденов / Петър Димитров
12. Владимир Нейков / Павел Петров
13. Георги / Мирослав
14. Георги Иванов / Сото Китов
15. Георги Кандиларов / Филип Димитров
16. Гриша Филипов / Кузман
17. Дамян Дамянов / Кутровски
18. Дениз Зюлянов / Стойко Тодоров
19. Деян Чавдаров / Димитър Златков
20. Димитър Б. / Димитър Славков
21. Дончо Камбуров / Христо Ботев
22. Живко Сотиров / Юлиян Ганчев
23. Иван Андонов / Петър Петров
24. Иван Матеев / Христо Несторов
25. Ивелин Якимов / Камен Кожухаров
26. Константин (Тано) / Мирослав Томов
27. Кристиян Дрекслер / Стефан Д.
28. Лъчезар Жиков / Михайл Виденов
29. Любо Златков / Петър Стоянов
30. Людмил / Мартин
31. Николай Златанов / Юри
32. Павел Патев / Филип Аврамов
33. Петко Андреев / Цветелина Милкова
34. Пламен Петров / Славян Желязков
35. Ради Чолаков / Ники Хаджиев
36. Симеон Гълъбов / Симеон Стойчев
37. Стоян Митев / Ясен
38. Тодор Тодоров / Явор Грънчаров

2-ри кръг

1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Александър Груев / Здравко Георгиев
3. Асен Илиев / Светлин Маринов
4. Владимир / Юри
5. Владимир Априлов / Никола Витанов
6. Владимир Найденов / Петър Димитров
7. Георги Иванов / Сото Китов
8. Георги Кандиларов / Филип Димитров
9. Гриша Филипов / Кузман
10. Дамян Дамянов / Кутровски
11. Дончо Камбуров / Христо Ботев
12. Иван Андонов / Петър Петров
13. Иван Матеев / Христо Несторов
14. Ивелин Якимов / Камен Кожухаров
15. Константин (Тано) / Мирослав Томов
16. Любо Златков / Петър Стоянов
17. Людмил / Мартин
18. Ради Чолаков / Ники Хаджиев
19. Стоян Митев / Ясен

2-ри кръг (междинен)

1. Александър Груев / Здравко Георгиев
2. Любо Златков / Петър Стоянов
3. Ради Чолаков / Ники Хаджиев
4. Людмил / Мартин

3-ти кръг

1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Александър Груев / Здравко Георгиев
3. Асен Илиев / Светлин Маринов
4. Владимир Найденов / Петър Димитров
5. Дамян Дамянов / Кутровски
6. Иван Андонов / Петър Петров
7. Ивелин Якимов / Камен Кожухаров
8. Людмил / Мартин

полуфинал

1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Владимир Найденов / Петър Димитров
3. Ивелин Якимов / Камен Кожухаров
4. Людмил / Мартин

На 19. 12. 1998 г. се проведе вторият и последен от турнирите по StarCraft, осъществени под егидата на Gamers' Workshop. За разлика от предхождащия го, той протече при занижен интерес от страна на тези, заради които всъщност си хвърляме труда да го организираме. На всички, които се престрашиха - искрено благодарим. Стремежът към себеизява е онази, достойна за уважение черта от характера, отличаваща истинският боец от дремещата мижитурка Ден преди турнира, научавайки за неуважението от страна на StarCraft обществото към малката ни инициатива, се събрахме и единодушно решихме да разрошим гаргата. Презумцията за това беше, че нашите най-верни и предани фенове заслужават да получат достоен дразнител и стимул за победа, и че добрият турнир се изгражда посредством добър награден фонд. Така наградата за най-добрите стана VOODOO II, а за техните подгласници *Logitech Mouse M34 (подсигурени от фирма"СКИЗ")* и часове в клуб GameNEt. В турнира взеха участие 36 отбора от цялата страна. Картите бяха непознати на участниците, което до известна степен предотврати началното убийствено "ръшване" със Zerg-ове. Самото състезание протече динамично и поднесе доста изненади, фаворити отпадаха, а на небосклона на божествената игра изгряха звездите на никому непознати играчи. В крайна сметка до финала се добраха Ивелин / Камен и Людмил / Мартин. В прекия двубой проведен по схемата 2 от 3, с 2 последователни победи и краен резултат 2:0 се наложи отборът от Русе. Да са ви честити Voodoo-тата момчета, ползвайте си ги със здраве.

За Марто и Людмил останаха като утешение плъшоците. Надяваме се участвалите да са останали доволни. Оттук нататък! Следва Brood Wars турнир, но само когато се убедим, че наистина го желаете! Наградата ще си струва - бъдете сигурни. Голямата дилема е дали да бъде проведен по-двойки или по тройки (със задължително участие на трите раси), така че - пишете, обаждайте се - оттук-насетне всичко е във ваши ръце !!!

GW

какво стана през 1998

Измина и 1998 година. През нея се случиха много неща. Адски много. Gamers' Workshop (да пребъде името му) излезе на пазара, котката ми роди, Бил Клинтън го взеха на мушка, Windows '98 се утвърди като най-големият компютърен вирус и така нататък. С други думи, събития бол. Затова ще се ограничим само до света на игрите :).

Ако хвърлим един поглед към изминалите месеци, ще установим, че съществуват известни закономерности в този иначе доста алогичен сектор. Зародиха се нови течения, отнасящи идеите в главите на дизайнерите към нови хоризонти, светли бъдеща и прочие глупости. Продължиха да бъдат на гребена на вълната някои стари тенденции, набрали сили още през миналата година. Нищо революционно ново, но не бих си и помислил да окачествя 1998 година като скучна за маниаците на тема компютърни игри. През нея те имаха възможност да се докоснат до такива хитове като Starcraft, SiN, Halflife, Fallout II и до бълвочи от най-чиста проба от рода на Vigilance, TNN Deer Hunter, X-Files и подобни. За пълнеж между тези две крайности бяха избълвани хиляди други игри.

Опитвайки се да си съставя план за тази статия установих, че е невъзможно да обхвана всичко и да систематизирам тази планина от информация. Въпреки огромното ми желание да опиша всичко, което си заслужава вниманието, със сигурност ще ми убегне нещо. Затова започвам поред.

Компютърните игри, най-добрият бизнес!

Не си и помисляйте, че стотиците фирми-производителки на развлекателен софтуер хвърлят милиони долари за разработката на дадена игра само заради черните очи на играчите. Устремът на всички дизайнери към нещо по-оригинално е директно свързан с тлъстата банкова сметка. Колкото и патологично да звучи на някои, истината е, че в момента развлекателният софтуерен сектор е по-обширен от този на "сериозните" програми. Тук оборотът е по-голям, а печалбите многократно по-високи. Поради относително ниската си цена (около 40-50 долара по света), определени хитове достигат до няколко милионен тираж. Сами можете да си направите сметката. Другият голям плюс на развлекателната индустрия са самите потребители. Те нарастват с всеки изминал ден и тази тенденция се очаква да продължи и през следващата година. Те съвсем не са невръстни (а съответно и неплатежоспособни) деца - в САЩ например средностатистическият купувач на игри не е 15 годишен тийнейджър, а 25 годишен ерген!

А това е обстановката в нашия офис- като на Запад - подредена и спретната :)

Човек няма да сбърка, ако каже, че компаниите в бранша съвсем не живеят лошо - ширят се в просторни офиси (пред които нашите хотели изглеждат като кирпичени къщурки) и карат автомобили от S класа. Не са малко секторите от индустрията, които могат да се похвалят с подобни "постижения". Като всеки пазар, където могат да бъдат реализирани печалби от подобен мащаб, желаещите да влязат не са един и двама. Проблемите им идват с това, че за разработката на игра, която да може да се наложи като хит, минава поне една година. Затова големите компании преминаха към друга схема - започнаха да си купуват фирми. Наистина, ако човек погледне новините в света на компютърните игри през последните 12 месеца, ще забележи, че покупко-продажбите са нараснали многократно в сравнение с 1997 год.

Хитът на Ensemble Studios - Age of Empires

Microsoft още от миналата година започна агресивна политика с цел налагането си и на пазара на компютърни игри. Ensemble Studios бяха първото им успешно завоевание. Там можете да намерите не едно и две известни имена. Достатъчно е това на Bruce Shelley (Civilization). Те им се отблагодариха с Age Of Empires. Бутикът за компютърни игри, наречен Digital Anvil също е под могъщото бащинско крило на Бил Гейтс. Зад нея се крият имена като Крис Робъртс (Wing Commander), Тони Зуровиц (Crusader), Ерик Робъртс (Privateer) Експанзията продължава с пълна сила. Преди около 2 седмици стана ясно, че фирмата-гигант е закупила и Fasa Interactive (фирмата, която има лиценза за Mech Warrior). Ако продължават в същия дух, Microsoft наистина ще успеят да се наложат категорично и на пазара на компютърни игри. С това за пореден път ще бъде доказано на света, че където е Бил Гейтс, там са и печалбите. Цяло чудо е, че фирмата не закупи Blizzard и Sierra, които наскоро също бяха продадени. Сумата бе едва 1 милиард долара! Никой не знае дали през 1999-та година Бил Гейтс ще реши да поправи пропуска си

Другият голям играч в този бранш вече се нарича Eidos Interactive. Това е фирма, която не се занимава с разработка на игра. Тя е само глобален разпространител, който има щастието още в началото да се обвърже с никому неизвестната фирмичка Core. По темпове на растеж, Eidos Interactive се нарежда сред лидерите. Хитове като Tomb Raider (макар и за последната му версия вече да са се свършили хубавите думи и започва разочарованието - за това в статията на Freeman), Thief (прочетете теста на Whisper!), Final Fantasy VII и Commandos носят логото именно на Eidos Interactive.

Eidos спечели с Commandos: Behind Enemy Lines

Прелъстени и изоставени

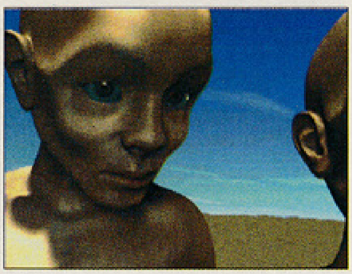
Да бъдеш сложен под нечия шапка, където да твориш, си има своите положителни и отрицателни страни. Парите за

На челно място в "Черните Списъци"- Warcraft Adventures и Daikatana

разработка са осигурени, а пласментът и рекламната стратегия се правят по доста по-добър начин, отколкото би се справила една малка компания. Но контрата остава изцяло в обикновения геймър. Тънките сметки на маркетинговите корифеи изобщо не включват надеждите и очакванията на запалените играчи. Какво от това, че хиляди фенове на приключенията чакаха Warcraft: Adventure? Почти завършеният проект бе изоставен, само защото Blizzard се нуждаеха от целия си потенциал, за да се вместят в сроковете за Diablo II. Имат ли някакво значение за счетоводителя надеждите, които всички възлагахме на Shadowrun:Assassin. Тя никога няма да види бял свят - разработката й бе прекратена след закупуването на Fasa Interactive от Microsoft. Daikatana отново е отложена. Този път за пролетта/лятото на 1999 година. Поради маркетингови съображения. Това бе обявено по Интернет от Eidos Interactive. Феновете на Джон Ромеро (DOOM) така и няма да разберат в близките месеци, струва ли си най-новата рожба на злия гений, основал Ion Storm. Daikatana си е почти напълно завършена и скоро ще бъде сложена в склада - за да не противоречи на нечия стратегия . Имаше доста обширна статия по въпроса на игрите, невидели бял свят, в някой от миналите броеве на PC GAMER.

За Rush-овете в света на игрите

Всеки, който се е докосвал до Starcraft или Age of Empires, знае какво представляват ръшовете. По възможно най-бърз начин се произвеждат първите военни единици и се напада противника, още преди да се е осъзнал. Горе-долу същият процес протича и при компютърните фирми. Компаниите правят шумни рекламни промоции и обещават все по-кратки срокове за разработката на последните си продукти. И следват максимата - "издавай сега, пък patch-ове могат да излезнат и по-късно". С други думи на пазара излизат игри, които са по-населени с грешки от бета-версиите на заглавията преди известно време. Невероятно, но факт! Вместо игрите непрекъснато да стават посъвършени и с по-малко проблеми, те се превръщат в полуфабрикати. Та да се върнем към ситуацията с ръшовете. Потребителят е в ролята на жертвата. Той още не е осъзнал, за какво става дума и купува играта. След което започва да се ядосва. Примери - дал Господ. В момента ще цитирам само игри, които са влезнали в този брой. SiN е безспорният лидер в това отношение. Скалъпен в последния момент до НЯКАКВО състояние (явно, за да не се изпусне силния Коледен период, а и да не се изостава от Half Life), той просто е истинско свърталище на грешки от всякакъв род. На нея се пада и рекордно големият patch от почти 20MB, който ще намерите на нашия диск. Той определено ви е повече от необходим, ако искате да изпитате истинско удоволствие от SiN-а. А какво тогава да кажа за Fallout 2? Тя също не може да се похвали с продължителен период на бета-тестване - бъговете също изобилстват. В момента по Интернет е пуснат и 2.7MB final-patch. Populous III. Май шаманът ви не е особено работоспособен в балон? И това не е най-големият проблем в играта. 9MB ще стигнат, за да се оправи ситуацията. Settlers III пък успя да ме фрапира (а ето и корекцията на Freeman на тази дума: трупира, гипсира, тушира, грипира (от грип), това да не ти е сладкарница "Двете Фукли", бе малоумник) с нефункционирането на един ОСНОВЕН елемент в играта - засадените дърветата не порастват, за да не останете скоро без дървесина. Всичко това след един доста мащабен процес по набиране на бета-тестери и игране на Settlers III в Интернет. В редакцията бяхме сред армията от няколко хиляди доброволеца и ъпдейтовете, които сваляхме, надминаха значително цифрата от 60 MB.



Fallout II - поредният бъгав продукт на Interplay

SiN - освен с противниците, подгответе се за неравна битка и с бъговете в играта

Populos III

На практиката всяка една игра, излязла наскоро (може би с едно-единствено изключение - Thief) си има patch. Особено голям прецедент в областта на игрите с грешки е фирма Interplay. Нейното лого е "By gamers for gamers", но злите езици са го преиначлили на "By lamers to lamers". Просто всички техни заглавия имат ГОЛЕМИ проблеми с грешките. Остава ни само да се надявам с Baldur's Gate, където са били открити над 6000 грешки, тази традиция да спре.

Май примерите станаха повече от необходимото.

Маркетингово нашествие

За да накарат някой да направи нещо, маркетинговите отдели на фирмите са готови на какви ли не безумства. В нашия случай заливат читателя (на Запад) с безбройни обещания, колко революционно нови и супер гениални ще бъдат предстоящите игри. Резултатите - плачевни. Типичен представител : гъбата на миналия брой - Vigilance. Тя е представена на скромните 8 страници платена реклама в PC GAMER. Е, всичко трябва да си има граници, но явно те не важат за Vigilance. По въпроса за платените статии - из Интернет и западните списания (за съжаление, все още никой не ни се е обадил, за да ни предложи подкупи :((( ) има какво да се види по въпроса. Човек трудно може да намери наистина обективни статии, от които правилно да се ориентира, какво си заслужава да се купи и какво трябва да е обект на вашето презрение.

Vigilance - само за най-самоотвержените!

Като стана дума за рекламите - ето и една статистика (благодарение на самоотвержеността на Freeman) : От 416-те страници на списание PC GAMER (американското издание) над 270 са заети от реклама. Мисля, че коментарът е излишен.

Толкова относно комерсиалността в света на компютърните игри. Може би точно тук му е мястото да споменем за

Провалите на годината

Да приемем,че сте се оборудвали подобаващо за среща с вашите кошмари в поредната игра-мечта. Или поне така пи шеше в рекламата Както преди малко споменах, маркетинговите корифеи могат да ви накарат да мислите за дадена игра каквото си поискат. Само че след това хиляди потребители остават разочаровани. Ето и някои от най-големите разочарования за 1998 година:

Dune2000 - само анимациите стават за гледане...

Dune 2000 - От тази игра лично аз очаквах толкова много, а получих толкова малко, та просто не е за вярване, че същата фирма е направила и безсмъртния Dune 2. Амортизираният Изкуствен Интелект, отвратителната графика и липсата на каквито и да е било промени в играта са главните отличителни черти на Dune 2000. Ако забравите да си я купите сега, ще можете да си я купите през 2000-та година. Със сигурност още ще е залежала по складовете.

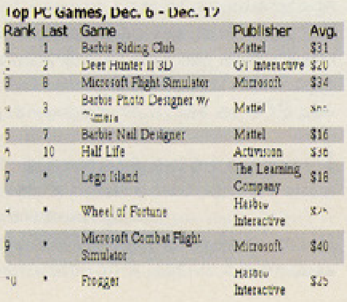
Dominion - ION Storm е фирма, която не може да си позволи да издава какви да са заглавия. Джон Ромеро е име-легенда сред света на играчите и очакванията към всеки негов продукт са огромни. Dominion възмути цялата редакция с паталогично нескопосаната си графика. Gameplay-ът също не може да очарова никого. Не мога да повярвам, че подобно нещо може да излезе от името на фирмата на Джон Ромеро. Това, че дизайнерът на играта бе уволнен и се зарече никога да не се занимава с подобна работа, може само да ни успокои.

M.A.X. 2 - Първата версия бе много интересна смесица между походова стратегия и такава в реално време. Очакванията към втората версия бяха огромни. За да спази някакви умопомрачителни срокове Interplay просто пусна играта във вид, който дори някои алфа-тестери отказват да играят. Въпреки това, тя излезе на пазара и бе оплюта от всички сериозни списания за компютърни игри .

Tresspasser - Историята - възможно най-плоска, изискванията към системата - невероятно големи, проблеми с видеокартите - на съответното ниво. Всичко това комбинирайте с дървен gameplay и ще получите някакво подобие на Tresspasser. Какво друго да се спомене, освен че играта се очакваше да бъде голямата революция в жанра на 3D екшъните и зад нея стои името на Стивън Спилбърг (или по-точно фирмата му Dreamworks Interactive).

Потребителите сигурно са полудели

Наскоро гледах една класация на най-продаваните игри в Америка. Тя толкова впечатли целия ни екип, че решихме да я публикуваме. Разгледайте я внимателно и ако вече не сте са хванали за главата, можете спокойно да продължите да четете тези редове. Лично на мен така и не успя да ми стане ясно, каква е тръпката да чакаш някакъв елен в продължение на два часа, за да го опушкаш с два изстрела. След половиндневни безполезни усилия да ме убеди, че TNN Outdoor Hunters Pro (забележете и името, какво искат тези американци - в къщи ли да си гонят елените) си заслужава, Whisper найпосле вдигна ръце от мен с някакви промърморени коментари за тъпи копелета и безнадеждни случаи. А аз пак не разбрах. Но явно други са. Класацията го показва недвусмислено. Присъствието на Barbie в нея не бива да изненадва никого.



Top PC Games, Dec. 6 - Dec. 12

Rank	Last	Game	Publisher	Avg.
1	1	Barbie Riding Club	Mattel	$31
2	2	Deer Hunter II 3D	GT Interactive	$20
3	6	Microsoft Flight Simulator	Microsoft	$34
4	3	Barbie Photo Designer w/ Camera	Mattel	[illegible]
5	7	Barbie Nail Designer	Mattel	$16
6	10	Half Life	Activision	$30
7	*	Lego Island	The Learning Company	$18
8	*	Wheel of Fortune	Hasbro Interactive	[illegible]
9	*	Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft	$40
10	*	Frogger	Hasbro Interactive	$25

Тя

Наскоро имах доста странно преживяване. Разговарях с една колежка, която бе върла почитателка на Diablo. Питаше ме, кога ще излезе втората част.

Както се оказва, това съвсем не е отделен прецедент. Факт е, че сред общността на играчите все почесто се присъединяват и същества от противоположния пол. Поради тази причина в света на игрите започна едно мощно течение, което целеше да възвърне достойното място на жената в този жанр. Началото му бе сложено с Tomb Raider и Лара Крофт. Според мен това е най-култовата фигура, появявала се някога в света на игрите. Лара Крофт в момента е в пъти по-популярна от разните му там Марио, Роджър Уилко, Lode Runner и др. Свидетелство за това е и филмът, който ще се заснеме по едноименната игра. Феминизацията на компютърните игри съвсем не се изчерпа дотук.

През тази година и 3D екшъните се поддадоха на изкушението. За SiN мисля, че няма какво да говоря - Елексис Синклер и сама може да се представи. В мултиплейъра тя беше найголемия кошмар за моите колеги (поради изключителната ми скромност няма да ви кажа, кой играе с нея). Никак няма да се учудя, ако в SiN II главният герой е едрогърдата хубавица. Blood II предлага на играча два женски персонажа, с които той може да сее смърт наоколо. В сравнение с тях Klingon Honor Guard е далеч по-скромен - вие имате възможност да изберете клингон или клингонка (или както е там окончанието за женски род при тях). Third Person-ите също не изостанаха. Deathtrap Dungeon можеше да се обяви като нескопосан Tomb Raider в по-хард вариант (облеклото на героинята не оставяше много на въображението). В Oni - бъдещият продукт на Bungie, главната роля отново е поверена на жена. Messiah ще бъде ръководен от ангелчето Боб, но героините в играта ще бъдат повече от достатъчно. Дори Lode Runner II е отдал своят дан към нежната половина на човечеството. Кой знае какво ще ни очаква през 1999 година?

Симбиоза между жанровете

Едно време беше много лесно да определим някоя игра. Тя неизменно принадлежеше към някой жанр и с един два примера лесно можеше да се опише дадено заглавие. Всичко това заплашва да остане само един добър спомен от миналото. В момента положението е направо непоносимо. Всеки път, когато трябва да класифицираме дадена игра, която тестваме, имаме огромни проблеми с определянето на жанровата й принадлежност. Такава в повечето случаи просто на съществува. "Генното Инженерство" в игралния свят между отделните ти

Giants - основоположник на нов жанр!!!

пове вече е нещо съвсем обикновено. Не съществуват понятия като екшън, ролева игра, симулация и т.н. И поне не в смисъла, който се влагаше в тези думи преди две-три години. Всяко едно заглавие прави заемки поне от два типа игра с цел да бъде по-разнообразна и интересна на аудиторията. Така през 1998 година се нагледахме на стратегии-екшъни, ролеви-стратегии Примери могат да се намерят под път и над път. Ето ви и най-големите хибриди: Escape O.D.T., Rage of Mages, Dungeon Keeper, Uprising и естествено Diablo (тя някак си трудно би могла да се нарече RPG). Традицията ще продължи и през 1999 година с Giants (как точно може да се определи тя, Freeman така и не успя да измисли), Messiah, Outcast и много други.

Отделните жанрове също започнаха да еволюират. Както ще прочете в тестовете ни на Blood II, SiN и Half Life, нововъведенията при FPS (first person shooter) са големи. Стремежът да се въведе в игрите нещо повече от стандартното избий-всичко-и-излез е довел до заемките от приключенските игри (особено при последните две заглавия). В Blood 2 пък мултиплейър маниаците ще намерят някои RPG елементи.

Не ни стига всичко това, а и игрите започват да мутират от един жанр в друг. Пример за това мога да дам отново с King's Quest - приключенската серия се е превърнала едва ли не в third person shooter в Mask Of Eternity. Вариации на същата тема можеха да се забележат и при поредицата X-COM, а платформеният екшън Earthworm Jim се прехвърли в третото измерение. Никой не знае какви точно изненади ще ни поднесе 1999 година по този показател.

Моят engine е по-добър!

Разработката на engine за игра (особено за FPS) отнема много време и още повече пари. Да се направи шлифован engine, който да е изчистен от многобройни бъгове - това вече е забележително и се постига след години работа. Точно с такова съкровище разполагат ID. Техният Quake II engine се превърна в една от най-желаните стоки за всички фирми, които искаха да се пробват на арената на 3D ешъните. Half-Life и SiN са две от игрите, които са разработени с помощта на Quake II. Компаниите, платили скромните половин милион долара, съвсем не са единствено Activision и Sierra. Всички бяха тръгнали с пазарските кошнички към ID, когато излезе Unreal. Играта е с различен engine, който имаше доста предимства спрямо този на ID, но не му липсваха и някои недостатъци. И започна голямата надпревара между Quake и Unreal. Като че ли сега-засега печели Unreal. Към него се ориентираха голяма част от фирмите-производителки. Подробна информация за игрите, които ще ползват този engine, бяха прегледани от Whisper миналия брой на списанието.

Quake или Unreal - кой ще надделее!

Отделно е LithTech на Monolith. В момента са в процес на разработка поне още 5 engine-а и всички те твърдят, че ще бъдат най-доброто нещо, появявало се досега на бял свят.

Настъплението на 3D

Третото измерение бе непрекъснато на щурм през 1998 година. Той постоянно напредва с нови и нови завоевания. Като за начало, стратегиите започнаха масово да се ориентират към 3D. Myth постави началото през 1997 година. През 1998 година излязоха още 3D стратегии, сред които по-известни са Populous III, Myth II и Uprising II. През 1999-та същото важи с по-голяма сила - Braveheart, Warzone 2100, Dark Reign II са само някои от идващите заглавия, които ще бъдат в 3D. Изминалата година ни донесе и събитието в света на приключенията - Grim Fandango. Мисля, че е излишно да споменавам, какво бе обкръжението на Мани Калавера.

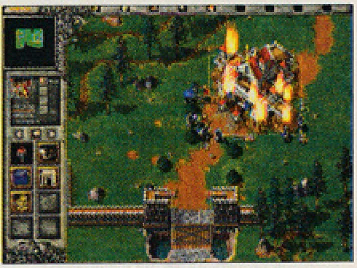
Grim Fandango - да живее 3D!

Изтокът се надига

През 1998 година излязоха и първите игри, правени от фирми, които са в Източна Европа. Имам предвид Rage of Mages на руската фирма Buka Entertainment и Spellcross на словаците Cauldron. И двете бяха прегледани в Gamers' Workshop. Макар и да не предизвикаха фурор на сцената в компютърния свят, те си остават доста интересни заглавия. Интерес представлява и Rival Realms на румънската фирма Active Pub. Макар и да прилича доста на Warcraft, в нея има голям потенциал. Все още не сме успели да си я набавим, за да ви я представим подробно. Тези игри успяха да убедят света, че и в Източна Европа се раждат оригинални идеи и е възможно да се правят качествени игри. Надяваме, че те ще послужат за трамплин на следващите заглавия на производители от екс-социалистическите страни. Какво можем да очакваме през 1999 година по този параграф?

Rage of Mages от Buka Entertainment

Стратегиите като че ли са предпочитани от източноевропейците. На челно място в моя списък за най-очаквани заглавия за следващата година са Tzar: The Burden of the Crown на Haemimont. Cossacs на украинците GSC Game World и Odium на поляците Metropolis завършват този списък.



TZAR - българската надежда

Полската фирма Mirage ще се опита да пробие на сцената на 3D shooter-ите с Mortyr. В нея отново ще се опитате да спасите света, но ще ви се наложи да пътувате из времето и отново да се сблъскате да хитлеристите. Когато достигнете целта си, ще трябва да се върнете обратно във вашето време, но обстановката и противниците ви ще бъдат силно променени.

Mortyr

Ами това беше всичко най-важно, което успях да намеря за вас. Ако подобни материали ви харесват/не харесват, напишете ни някой друг ред, за да сме наясно с предпочитанията ви (и да знам дали си заслужава да се измъчвам :).

Groove

най-очакваните игри през 1999

ПЪРВА ЧАСТ

Interstate'82

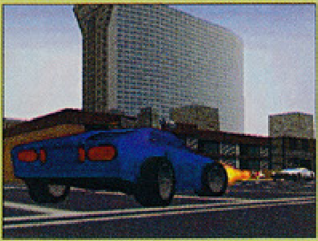
разработчик: **Activision**
разпространител: **Activision**
излиза: **втората четвърт на '99**

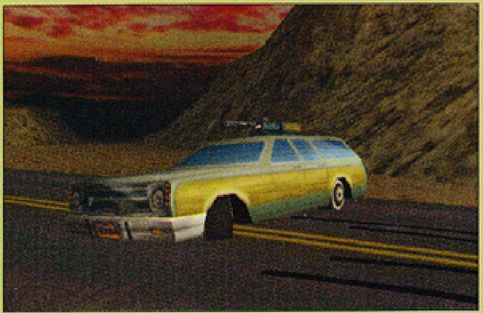
Накратко

Екшънът на колела се разкрива пред вас в нови измерения. По-високи скорости, по-мощни автомобили, по-смъртоносни оръжия.

Доста трудно формулируем жанр. Може би нещо като Action/Arcade. Първата игра с подобна концепция, видяла бял свят беше Death Track. Може би някои от вас я помнят. Годината е 1990-та. Преобладаващите компютри са "Правец-16", а играта се побира на "цели" 2 дискети. След това еволюцията преминава през Interstate '76, за да се стигне до 99 и Interstate '82. Ако може да се вярва на авторите - в него ще са умело втъкани елементи на автомобилно състезание (с кормило в едната ръка и оптичен мерник в другата), надпревара с хеликоптери и мотори, и като за капак - малко екшън а-ла Sin. Една малка част от арсенала за защита по време на екшън включва: димни завеси, радарна сянка, капсули с нервно-паралитичен газ или киселина. И това далеч не е всичко. 3D engine-а е вече изпробваният в Heavy Gear II, така наречен "Dark Side", който позволява реализация на открити и закрити терени, както и множество ефекти от рода на мъгла, светкавици, дъжд и прочие. Мисиите протичат на места като градове, пазари, пещери и тунели. Поддръжката на игра в мрежа е реализирана доста добре и играта не се разпада, ако някой от играещите излезе, както и няма проблем някой да се включи в последствие.

Въпросът стоящ на преден план е: Дали Activizion ще успеят да предложат нещо достатъчно ново и добро, за да посъживят изчерпания вече модел на подобен род игри. 99 година ще ни отговори.





Starlancer

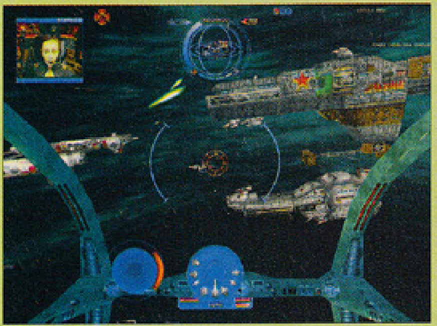
разработчик: **Digital Anvil**
разпространител: **MicroSoft**
излиза: **втората четвърт на '99**

Накратко

Втората световна война бушува с пълна сила в Космоса. В нея има място и за теб. В стила на X-Wing, Starlancer ще те потопи в невероятния свят на космическите симулатори. А в него работа, колкото щеш!

Като се има предвид, че зад това заглавие седи авторът на поредицата Wing Commander Chris Roberts, сравненията между тази игра и поредицата, разработена за Origin е неизбежна. Но това, което се опитват да постигнат разработчиците от британското дизайнерско студио Warthog е да комбинират научна фантастика с битки в стил Втора Световна Война. Въпреки, че X-Wing и останалите Star Wars симулатори от известно време разработват тази идея, Starlancer ще се опита да подсили впечатлението с фабула в този стил.

В бъдещето отделни страни от Земята, между които САЩ, Китай, Русия и Великобритания воюват помежду си за територии на земното кълбо, Марс и останалите планети от слънчевата система. Вие сте член на 45-та Доброволна ескадрила и ще трябва да се доказвате, завладявайки територии, отблъскваш атаките на врага и т.н. Действието ще се развива на мисии с нелинеен характер, обвързани от сериозен сценарий, като резултатът от мисиите ви ще оказва влияние върху развитието на фабулата.



Чрез елементарен и удобен drag-and-drop интерфейс ще можете да конфигурирате повече от дузина космически кораби с разнообразни оръжия като Nova Cannons, Pulse Lasers, Collapser Guns и Jack Hammer Missiles.

Играта ще използва нова 3D платформа, способна на всички традиционни за вида екстри. Chris Roberts обещава компютърни опоненти, действащи като хора. Играта ще има възможност за multiplayer.

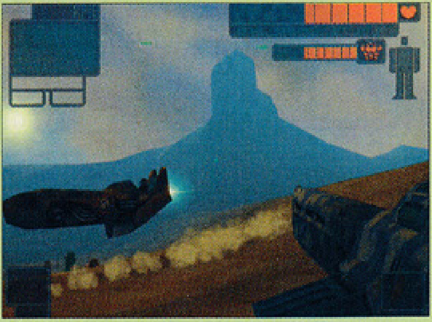
Kanaan

разработчик: **Argonaut**
разпространител: **UbiSoft**
излиза: **втората четвърт на '99**

Накратко

Когато доброто не помага, човек трябва да обърне другата страница. Отново сте сам, отново светът ви е готов да се срине, но този път и враговете са доста похитри. Предстоят ви тежки моменти. Ура!

Планетата Camrose е малък рай, чийто жители са изхвърлили войните и насилието от ежедневието си. На цялата планета има само една военна група - Chaos Squad - малка група командоси, специално обучени да се справят бързо с неприятните инциденти, които все пак се случват от време на време (никое общество не е идеално) В същото време в галактиката бушува война, продължаваща вече 700 години без видимо надмощие от страна на някоя от двете враждуващи сили. За зла участ на жителите на райското кътче, Kanaan (куче-подобната раса) е включила в плановете си за надмощие прекрасната им планета. Само двама от елитния отряд - Gabriel Cain, който е смъртно ранен и Isaac - капитан на групата и предател, оцеляват след инвазията. Isaac се оказва дясна ръка и главен съветник на новия управник на планетата. Моментално е сформирана тайна организация с цел - връщането на независимостта на Camrose.



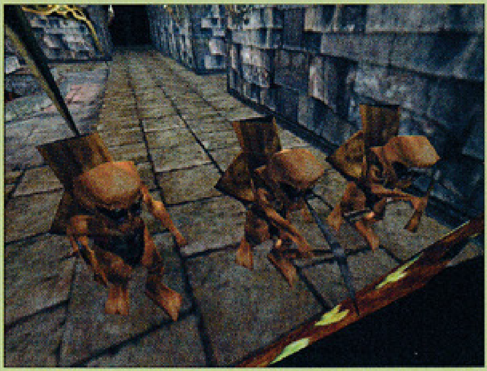
И тази игра е от серията you-can-blow-up-whatever-you-want екшъни. Предметите са разделени на 2 типа - за взимане и за използване. Оръжията са към 10 вида и варират от обикновен пистолет, до effector gun. Някои от тях са безшумни, други предизвикват гръмки и видими от далече експлозии. Изкуственият интелект ще е на ниво. Ако примерно се втурнете в стая, пълна с песоглавци няма да ви се случи всички да скочат и да почнат да стрелят по вас. Напротив - някои ще се опитат да си намерят прикритие, други ще се пробват да извикат подкрепления по радиото, а тези, на които оръжията са им под ръка - направо ще преминат към екшъна. Превозните средства включват от противо-гравитационни мотори до бойни катери. Всяко от тях може да превозва повече от един играч или други машинарии, като например големият транспортен самолет - в него могат да се поберат до 3 танка, наведнъж.

Dungeon Keeper 2

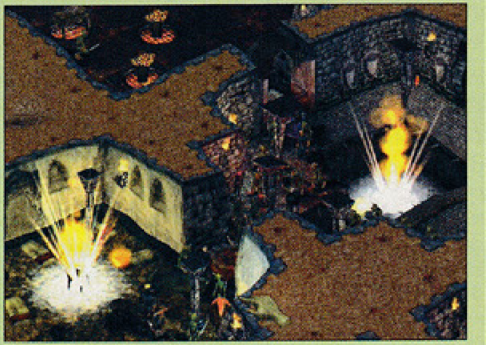
разработчик: **Bullfrog**
разпространител: **Electronic Arts**
излиза: **втората четвърт на '99**

Накратко

Едно очаквано с трепет продължение, което ще надмине надеждите ви. Новата графика, новият звук, новите анимации Това ще ви размаже!!!



RTS от ново поколение с елементи на Action. Целта в играта е да покорите всяко едно от 22-те нива на кампнаията и да задействате древен механизъм, който ще ви отвори вратата към слънчевия свят на героите. За втората част създателите са пренаписали изцяло наново engine-на. Вече всичко е 3D. Ще можете да въртите, движите напред-назад и оглеждате подземната си тъмница от произволен ъгъл. Ще има ефекти, които се променят в реално време - сенки, свиващи се или растящи; трептящи многоцветни източници на светлина При движението на същества из водата или лавата ще се създават реалистични вълни. Във втората част ще се наблегне на стратегическия елемент. Възможно е да поставите група, специализирана в стрелбата отдалеч, тактически по-назад от основното меле или пък да блокирате цял коридор от прохода с Bile (ядосани) демони. Мултиплеър нивата ще са около 20. Много от старите същества, както и доста нови (Rogue, Dark Knight, зловещ Ангел и др), ще бродят из тъмницата ви, но този път изградени от полигони. Авторите са замислили и нови капани: Sentry, Spike, Fear много ми се ще да ви разкажа и повече, но не това е целта на тези кратки резюмета. От постройките остават treasury, training, lair, prison, hatchery, а ще се появят Casino и Fighting Pit. Ще е необходимо дори да измъчвате заловените герои за да изтръгнете важна информация, и това може да стане поне по 6 различни начина(!!!). Всяко същество ще има около 30 характеристики като: настроение, навици, колко е гладно, атака и т.н. Графичният интерфейс е преработен основно и сега всеки играч ще може сам да си направи лентата с бутони. Ще има редактор на нива и мултиплеър за около 16 човека в интернет, по серийна или модемна връзка и мрежа. Това са само няколко от многото нововъведения, които ви очакват в това прекрасно заглавие.



Loose Cannon

разработчик: **Digital Anvil**
разпространител: **Microsoft**
излиза: **втората четвърт на '99**

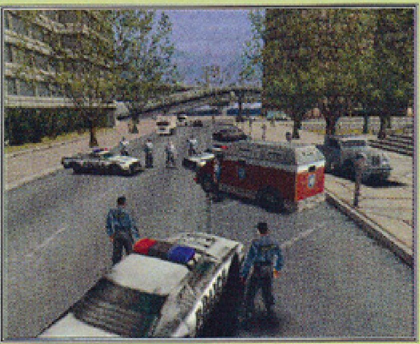
Накратко

Бъдещето. Сащ. Липсата на средства е довела до дестабилизирането на полицейските сили. Сформирана е група от най-добрите наемници, която се превръща във федерална организация за борба с престъпността. Вие сте един от тях. Екшън, напрежение, лудо преследване и големи оръжия.

Играта ще бъде нещо средно между Interstate'76 и Quake II. Действието ще се развива през 2016 г. Икономиката на САЩ се е сринала. Мафиотски синдикати вилнеят необезпокоявани. Вие сте Ashe, ловец на глави. Главната ви цел в играта е Bishop - бос на криминална групировка.

Играта ще включва повече от 20 свързани с фабулата мисии, като ще има и странични задачи, които ако решите може да изпълните за да усъвършенствате уменията си и да понатрупате пари. Ще имате мисии за разузнаване, освобождаване на заложници, охраняване, елиминиране на цел и др.

След като започнете някоя мисия, ще имате избора дали да тръгнете пеша или да използвате някое от 15 превозни средства, които можете да екипирате според изискванията си. Изборът ви за снаряжение е доволно богат - многообразие от защитни облекла и оръжия като тежко оръдие, обикновен и рубинен лазер, огнепръскачка, базука и старото 9мм узи. Ако пренебрегнете кракомобила, ще можете да се насладите на гонитбата в комфорта на футуристичното си возило - например Шевролет Корвет с М-60. В преследване на най-гнусните престъпници и най-вече на Епископа ще обиколите 12 провинциални местности и 9 напълно интерактивни града, всеки от тях със собствена полиция, пешеходци щъкащи напред-назад и уличен трафик. Светът на Loose Cannon ще ви предоставя много възможности за действие. Може примерно да се скриете зад някое дърво край пътя и да простреляте гума на някоя минаваща кола. Щом шофьорът излезе да види какво става, може да го убиете и така да се снабдите с ново превозно средство. Но по-умно е първо да го оставите да смени гумата.



С две думи: Предстои ви яростен, динамичен екшън от следващо поколение.

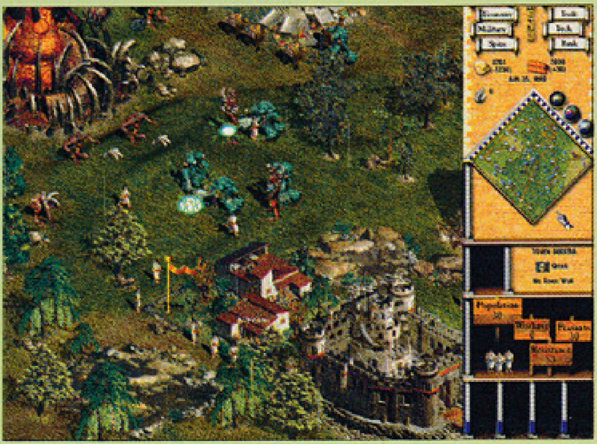
Seven kingdoms II

разработчик: **Enlight**
разпространител: **I-Magic**
излиза: **втората четвърт на '99**

Накратко

Изцяло нов облик и нови приключения в света създаден от Trevor Chan.

След Ancient Adversaries идва и истинското продължение на оригиналната стратегия на I-Magic. За тези, който са позабравили за какво става на въпрос - Seven Kingdoms бе комбинация от симулатор на цивилизация (Civilization) и стратегия в реално време (C&C).



Новото в 7KII е възможността наред с различните човешки раси да играете и с чудовища (Frythans). За целта ще ни бъдат предложени 15 видове гадини, а към хората са добавени четири нови раси- Картагенци, Римляни, Индийци и Келти. Ще можете да ползвате Герои - могъщи единици, който ще се появяват с течения на играта и ще могат да бъдат пренасяни от една мисия в друга. Те ще оказват огромно върху хода на битките поради вродените си умения и възможността си да носят и ползват артефакти.

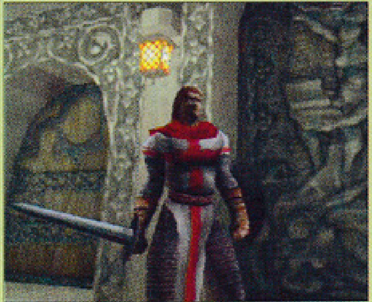
Vampire: The Masquerade

разработчик: **Nihilistic Software**
разпространител: **Activision**
излиза: **трета четвърт на '99**

Накратко

За любителите на Носферату, възможност да се потопят в една от най-успешните ролеви вселени за последните години.

През юни 1998 Activision обявиха закупуването на лиценза на Vampire (игрален свят от създателите на Werewolf). Първата игра от бъдещата поредица ще е Vampire: The Masquerade. Това ще бъде 3D ролева игра, която ще потопи играчите в епично приключение в разстояние на 800 години от живота на един кръвопиец! В пътешествие от готическото минало до мрачното настояще, играчите ще трябва да се преборят със звярът в тях и жаждата си за кръв, докато в същото време крият истинската си природа от смъртните.



Сред създателите на играта се открояват имената на Ray Gresko, Robert Heubner и Steve Tietze, работили върху Dark Forces, Jedi Knight, Descent, Descent II и Quake Mission Pack #2.

Amen: The Awakening

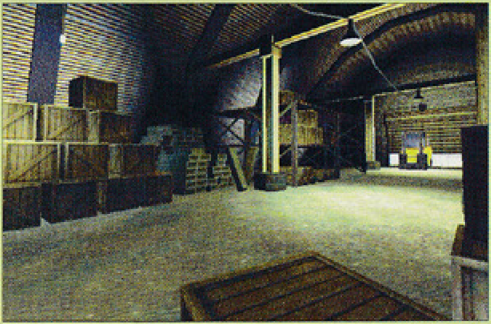
разработчик: **Cavedog**
разпространител: **Cavedog**
излиза: **средата на 1999г.**

Накратко

Светът за кой ли път е изправен пред разруха и само Bishop Six е в състояние да го спаси. Cavedog се опитват да пробият на пазара на 3D екшъните с тази игра изпълнена с новаторски идеи и интересни игрални подходи

Навечерието на Коледа, 2032: закъснели с подаръците купувачи са претъпкали магазините, предпразничните купони са в разгара си, майки слагат развълнувани деца в леглата. Нищо не предвещава последвалите събития

Изведнъж, преди някой да разбере какво става, убийствена лудост обзема около една трета от населението на земята. В последвалия хаос загиват милиони. Това е един от най-кошмарните моменти от човешката история.



За да спрат набезите на Поразените, в Западна Европа е създадена Европейска Отбранителна Организация (ЕОО). Нейната задача е да създаде "мирна зона", където незасегнатите от странното състояние да живеят спокойно. В същото време огромни групи от Поразени предприемат организирана инвазия в Северна Америка, систематично превземайки или унищожавайки ключови военни или правителствени центрове.

Каква е причината за странната зараза? Дали това е плод на някой био-химичен експеримент или е Арамгедонът, както е описан в Библията? Докато ЕОО си блъска главата над тези въпроси, почти цяла Северна Америка е под контрола на Поразените. Тамошната съпротива има сериозна нужда от подкрепа. Вие сте в ролята на Bishop Six, изключително отдаден на службата си командос, който вече е станал легенда в SAS. След като жена му и дъщеря му са убити от Поразените, Robert Dwight, дългогодишен негов приятел и командир на ЕОО, предлага на Bishop да се присъедини към подготвяна ударана група. Той се съгласява с мрачна решимост.

Така започва най-опасното приключение на командоса, в течение на което той постепенно ще разкрива ужасната истина зад заразата

Пригответе се за приключение, което не признава никави ограничения. Една част екшън, една част трилър и една част логическо предизвикателствео, Amen: The Awakening поема смело в посока към революционаризирането на action/adventure жанра. Със 17 огромни части (към десет пъти по-обширни от познатите ни досега нива), реалистичен околен свят (метра, летища, военни комплекси и др.) и загадки с уклон към приключенските игри, Amen обещава да е едно от събитията на 1999 година.

System Shock II

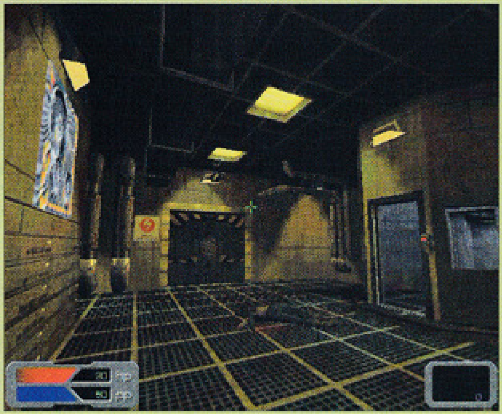
разработчик: **Looking Glass / Irrational**
разпространител: **Looking Glass / E. A.**
излиза: **3-та четвърт на 1999г.**

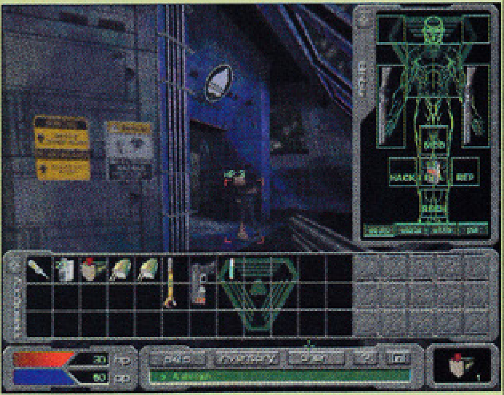
Накратко

System Shock II ще е продължението на една от най-добрите игри, излизали някога - System Shock. За радост, тя отново ще бъде разработена от Looking Glass, но този път в кооперация с Irrational Studios.

Играта ще използва познатият ни от Thief "Dark Engine", но с доста подобрения. Ще бъде внедрен 16 битов цвят и динамично осветяване, който липсваха в платформата.

Чрез използване на нова система за създаване на персонажи, System Shock II ще предоставя на играчите възможност да обособят основните си умения и способности, чрез взимане на решения (причинно-следствена връзка) по време на играта. Веднъж дефинирани, тези умения ще могат да се развиват индивидуално или във взаимодействие с други ваши дарби. Ето кратък списък на част от възможните умения:





1. Пси способности - те ще ви дават възможност да променяте света около вас. Такива са например: Cryokinesis - възможност да замразявате въздуха около враговете ви; Electro-Dampen - предизвиква късо съединение във всички кибернетични и роботизирани противници; Enrage Power - насъсква опонентите ви ви един срещу друг.

2. Кибертехнически способности - ще ви позволяват да хаквате охранителни системи, да поправяте повредени компютри и да изучавате иноапланетни технологии. Който пренебрегне тези умения рискува да задейства охранителни системи или да повреди оръжието си.

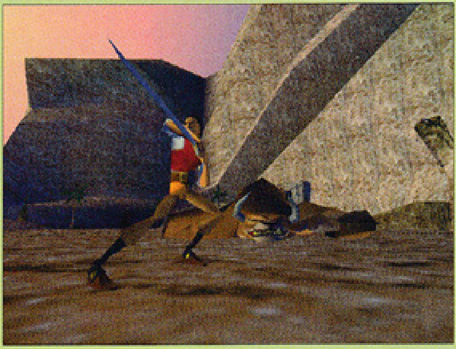
3. Оръжейни способности - ще ви позволяват да да модифицирате, конфигурирате и ремонтирате оръжия и да ползвате разнообразни амуниции - запалителни, дум дум, бронебойни и др.

Galleon

разработчик: **Confounding Factor**
разпространител: **Maxis**
излиза: **Края на 1999-та година !**

Накратко

Приемете предизвикателството на Paul Douglas и Toby Gard - двама от създателите на Лара Крофт - и се потопете в приказен свят на мистерии, кървави битки и вълнуващи приключения



Galleon е 3D екшън с приключенски елемент, в което вие играете в ролята на Капитан Rhama Sabrier, легендарен моряк, войн и изследовател. В пристанищния град Akbah, известен Лечител се натъкнал на мистериозен кораб. След неуспешни опити да разгадае тайните на кораба, той наема Rhama да открие от къде е пристигнал странният морски съд и къде е източникът на ценния му товар. Така започва приключение, което ще отведе Rhama и неговият екипаж до най-далечните точки на океаните.

За разлика от всички други 3D екшън/приключения, Galleon ще се опита да даде на играчите тази липсваща частица реализъм, която въпреки огромните усилия на почти всички в бранша, все още остава неуловена. Повечето фирми обръщат сериозно внимание на движенията на персонажа (ритане, удряне, ходене, тичане и др), на броя на полигоните и детайлността на текстурите, с който ще е облечен, но никой не се сеща да вдъхне на героя живот. Това ще се опитат да постигнат момчетата от Confounding Factory, като ще се съсредоточа върху такива аспекти на играта като движенията на лицето на героя, на тялото и на всички други дреболии, които сформират разликата между "живото" и "изкуственото". Идеята е всяко присъщо на човека движение да се вгради в компютърните герои. И по всичко личи, че ентусиастите ще успеят.

Това до голяма степен определя и новите измерения на gameplay, които ще предостави Galleon. При битките с меч например може да очаквате набор от движения и удари, характерни за употребата на това оръжие.

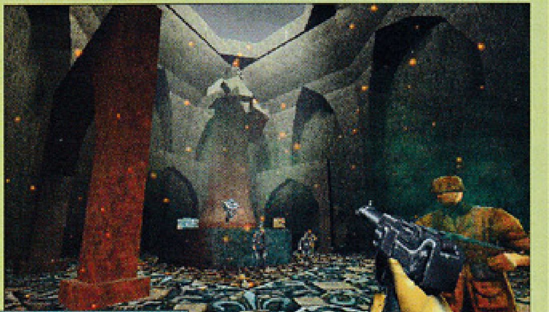
Действието ще се развива в third-person перспектива, като това ще ви предостави възможност да изпитате максимална наслада от визуалните наслади, които ще предложи разработвания engine на играта. Въпреки доста ранният етап, в който се намира, Galleon изглежда направо прекрасно и с нетърпение очакваме края на 1999 година, когато играта ще види бял свят.

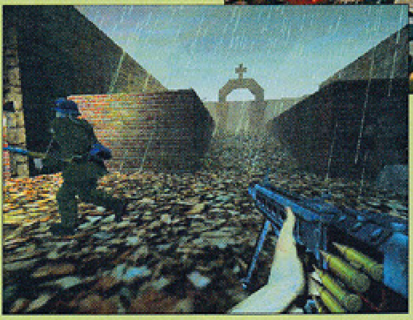
Mortyr: Schloss

разработчик: **Mirage Media & Corwin**
разпространител: **TBA**
излиза: **първата четвърт на '99**

Накратко

Според разработчиците на играта "Mortyr е базирана на уникален 3D engine, биещ Unreal по графични възможности". Тия хора или са гениални или са луди!





Играта е кръстена по името на главния си герой - наемникът Mortyr. Бивш член на паравоенна организация, сега той е издирван за неизвършено престъпление. Против собствената си воля Mortyr приема задачата на правителствените тайни служби и е изпратен назад във времето и по-точно - 1942 година. Целта му е да провери възможността за осъществяване на трайни връзки между нацистки лидери и бъдещи мафиотски групировки. Той се присъединява към Съюзниците и две години по-късно, като Английски командос, получава нареждане да проникне в непревземаема немска крепост. Това сякаш случайно наподобява истинската му цел. А дали е случайно!

Играта обещава да има 30 нормални и няколко скрити нива. Първите 15 ще обхванат проникването на германската крепост през 1944 година. След достигането на подземията ще бъдете транспортиран обратно във вашето време, но все още ще сте на същото място. Докато се опитвате да се измъкнете от това злокобно място, ще установите, че замъка вече не е същия.

За разлика от повечето 3D екшъни, където врагът може да отнесе ракета и въпреки това да оцелее

Mortyr ще бъде далеч по-реалистичен. Един изстрел на базука може да убие цяла група нацисти. Враговете ви изобщо няма да стоят на местата си и чакат да дойдете и да ги убиете. Те непрекъснато ще са в движение и ще ви търсят. Празните стаи не са това, което бяха в предишните екшъни. Вие никога няма да сте сигурни, дали в следващия момент, залата няма да се изпълни с врагове. Авторите обещават, че по време на играта няма да може да имате и минута покой.

Това е и част от атмосферата, която ще бъде пресъздадена в Mortyr. Благодарение на специалните дигитални и аудио ефекти вие ще трябва да се чувствате като Рамбо, заобиколен от противници, които са поне толкова добри, колкото и вие. От Mirage обещават, че реализмът в Mortyr ще бъде смразяващ, благодарение на най-новите постижения на техниката. Остава ни да изчакаме и видим.

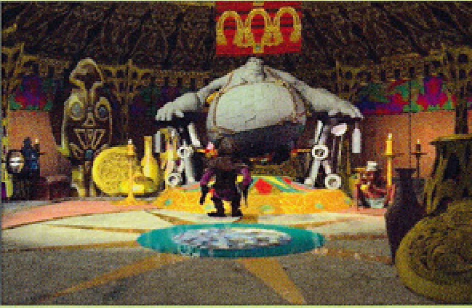
DiskWorld Noir

разработчик: **Perfekt Entertainment**
разпространител: **GT Interactive**
излиза: **третата четвърт на '99**

Накратко

Този път в забавния "Свят на Диска" ще ви води нов гид. Сбогом Ринсуинд. И тук трето измерение шеметно е нахлуло, а промените, които го следват неизменно по петите ще ви накарат задълго да забравите за другите Quest-ове. Това е поредица, която с всяка следваща стъпка става само по-добра. Оставям ви да се убедите сами.

Discworld Noir е Quest основан на всеизвестната поредица на Тери Пратчет "Света на Диска". Историята се вписва някаде между книгите "Men at Arms" и "Jingo", но няма да се следва точно определен сюжет. По-запознатите знаят, че това всъщност е четвъртата игра. Преди нея са излезли заглавията: The Colour of Magic - малко известна у нас игра от зората на компютрите; Diskworld 1 и 2, които затвърдиха впечатлението, че Ринсуинд е способен магьсник. В новата версия обаче, авторите от Perfect Entertainment са решили да заменят експерта по магиите с детектив. Така вие се превъплащавате в ролята на Lewton, бивш пазач и настоящ частен копой. По някакво случайно стечение на обстоятелствата във вашия офис влиза една особено красива блондинка и така вие бивате въвлечен в поредния случай. Доста познато, май?! Стига да сте чели Чандлър, разбира се. Очакват ви драматични обрати, срещи с фатални жени като Carlotta von Uberwald и старата ви любов Ilsa, както и с годеникът ѝ - странен очилат археолог известен като Two Conkers и с един трол на име Horst. Всички те ще се стремят да ви помагат или спъват през цялото време на приключението. Сами ще трябва да решите на кого да вярвате и на кого не. Винаги ще имате на разположение повече от един метод за разрешаване на даден проблем, позволяващ ви да останете жив. Така, че подобно на RPG-тата ще разполагате с няколко пътя за превъртане на играта. Постепенно от наглед лесен случай, работата ще стане доста дебела, а вие ще се окажете в центъра на проблемите и на пътя на много хора. Действието ще се разиграва в Ankh-Morpork - мегаполис, претъпкан от мрачни места за обикаляне и опасни гадове. Играта ще е 3D, с графика като на Grim Fandango, а пикантната подправка отново е тъй характерния и свеж хумор типичен за Тери Пратчет. Прогнозата е: Очаквайте хит!!!



main board
cpu
ram
hdd
video cards
sound cards
monitors
fdd
cases
cd-rom drive
speakers
keyboards
mouse
joystick
joypad
MO drive
etc

ready for the GAME

СКИЗ ООД

богат избор

цени без конкуренция

магазин за компютри и аксесоари

Запис на CD-ROM

FUJIFILM 650MB където бъдещето е съхранено CD-R CD-RECORDABLE Silver disk

ул. "Гурко" 27В, тел. (02) 980 62 84 • http://skiz.aster.net

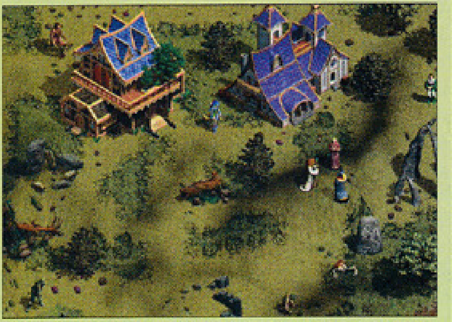
Majesty

разработчик: **CyberLore/ Ripcord**
разпространител: **TBA**
излиза: **първата четвърт на '99**

Накратко

С типично фентъзи царство, с типични фентъзи герои и типична фентъзи история, някои хора правят нетипични игри. Това е една от тях. Понякога от тези заглавия се раждат шедьоври, понякога материал за боклукчийската кофа. Каква ли ще е съдбата на Majesty?!

Majesty: Empires of The Darkland е 6-тата игра на Cyberlore Studios и ще бъде хибрид между от RTS и RPG. Тайната за успешното преминаване на играта се крие в доброто и мъдро управление на вашата фентъзи империя. За това ще имате достатъчно възможности и варианти за развитие, измежду които да изберете. Ще можете да се развихрите като строител на различни храмове, гилдии на военните и магьосниците, ковачници, пазари. Различните сгради пък съответно ще ви дават възможност да си вербувате герои, всеки, от които със своя уникална личност, възможности и цели. Тях ще можете да наименовате собственоръчно и това е почти всичко, което ще можете да им направите;). Няма да имате пряк контрол върху никой от героите си!!! Светът на Majesty ще е богат на различни куестове, приключения и разбира се съкровища. Използвайки различни магии и специални функции на ваши сгради ще можете допълнително да подобрите бедните души, които ще се трепят заради вас. Те от своя страна ще си покачват нивото на опит и ще се държат съобразно класата към която принадлежат. Характеристиките на града, който сте изградили ще им оказват косвено влияние. Игралния свят ще е наситен с детайлни sprites, а авторите обещават да ни разкрият нови измерения на понятията "графика" и "детайлност". Засега минимума техника за подкарване е P200 с 3D ускорител. В играта ще има мултиплеър за интернет, мрежа и модем. В заключение мога само да добавя, че Majesty е едно от заглавията, които тук в редакцията очакваме с най-голям интерес.



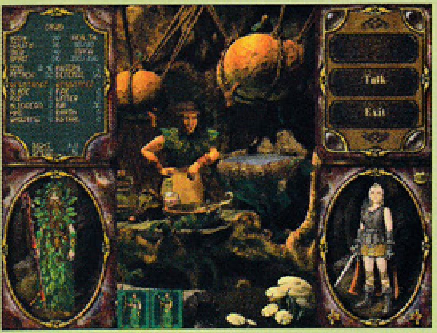
Rage of Mages 2: Necromancer

разработчик: **BUKA Entertainment**
разпространител: **Monolith**
излиза: **средата на '99**

Накратко

нови приключения в познатия ни от Rage of Mages свят. Нови ролеви елементи ще позволяват по-задълбочено взаимодействие с NPC и възможност за съюзяване с отделни раси.

Втората част на наскоро излязлата игра ще предложи ново предизвикателство пред феновете на ролеви игри и стратегии. Вашите герои ще трябва да се преборят с повече от 30 различни противници по време на приключение за спасяване на света от Гилдията на Некромансерите. Ще преминете през мрачни гори и изгарящи пустини в търсене на древен артефакт, за който се смята, че притежава сила, достатъчно огромна да сломи мощта дори и на най-могъщия некромансер. Играта ще предлага повече от 40 нелинейни и разклоняващи се мисии, 52 допълнителни раси, 14 нови чудовища, между които зомбита, друиди, шамани и най-страшните - расата на Некромансерите. Всеки един от противниците ще притежава уникални смъртоносни умения. Ще можете да избирате измежду повече от 200 нови оръжия, брони, магии и предмети, които ще ви помогнат в приключението.



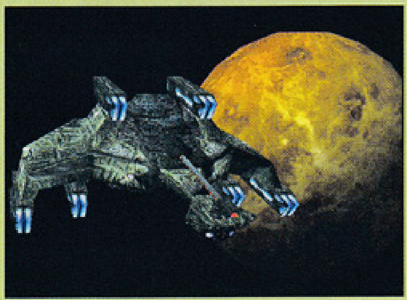
Star Trek: Klingon Academy

разработчик: **Interplay**
разпространител: **Interplay**
излиза: **пролетта на '99**

Накратко

Вживейте се в ролята на воин - Klingon в разгара на измислена война със Федерацията. В играта са включени повече от 30 мисии, редактор за нива, шест отделни раси и други "worth-seeing" неща.

Както за всяка нова игра - и за тази се чуват множество от суперлативи в стил "Космически симулатор, с възможности, никога не виждани до сега". Истина е, че почти всички космически кораби са точни копия на тези от небезизвестният сериал (при това не само от вън) - типичен пример - USS Excelsior. Доста ще ви се наложи да се поизпотите докато вникнете в принципите на честния воин, бойните тактики и уменията да управлявате космически кораб. И това не е всичко. Космосът не е пусто и празно пространство. Из него изобилстват астероидни полета, комети, черни дупки - ще ви се наложи и тях да преодолявате. А до колко ще е читава играта - ще разберем като излезе. Графиката, пардон - screen shot-овете изглеждат доста обещаващи, като за космически симулатор, но как ще се движи в действителност - това за сега никой от нас не се наема да прогнозира...

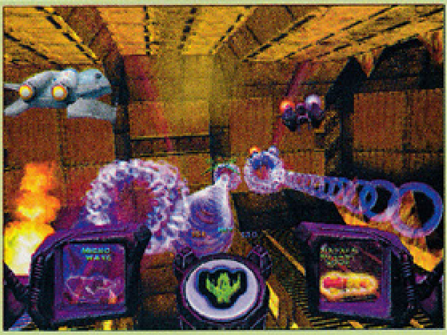


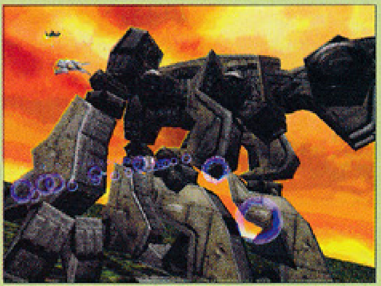
Descent 3

разработчик: **Outrage Entertainment**
разпространител: **Interplay**
излиза: **средата на '99**

Накратко

Новото име на екшъна е Descent 3. Познатият ни от първите игри gameplay допълнен с вълнуващ сценарий, изцяло нов engine, подобрен изкуствен интелект, нови оръжия и ъпгрейди, обновен и обогатен multiplayer.





На планетата Tiris, дълбоко в мрачната и тайнствена джунгла, се намира минният център Piccu, собственост на Post Terran Mining Corporation (PMTC). Когато PMTC губи връзка с Piccu, вие сте изпратен да проверите ситуацията. Има опасност цялата роботизирана система да е заразена от извънземен вирус. Това с две думи е началото на Descent 3. Първата разлика, която ще се набие на очи е, че действието ще се развива и на открито, освен в коридорите и залите на минния комплекс. Външните мисии ще са много разнообразни - от извънземни светове, потънали в зеленина и населени от странни създания до замръзнали луни на мъртви планети. Заобикалящата ви среда ще оказва огромно влияние върху играта - например ако останете прекалено дълго на ледената повърхност, кораба ви ще започне да замръзва.

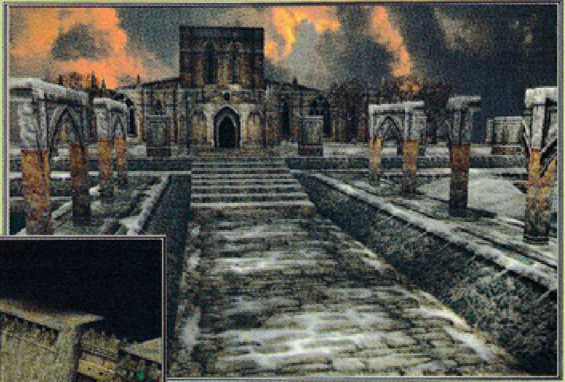
В играта ще срещнете към 46 робота, които чрез нова технология ще могат да се обединяват и да образуват едно цяло. Така по особено оригинален начин могат да се създават разнообразни босове и масивни единици, като отделните им компоненти в даден момент могат да се отделят и да действат със собствен AI. Играта ще предложи на феновете 3 различни кораба от които да избирате, всеки с уникални характеристики; 10 нови оръжия и възможност да деформирате терена чрез стрелба и експлозии; избор от first- и third-person перспектива; задълбочен сценарий, които ще се разкрива постепенно пред играча в продължение на 15-те single-player мисии; жесток multiplayer с възможност за игра по модем, мрежа и Интернет.

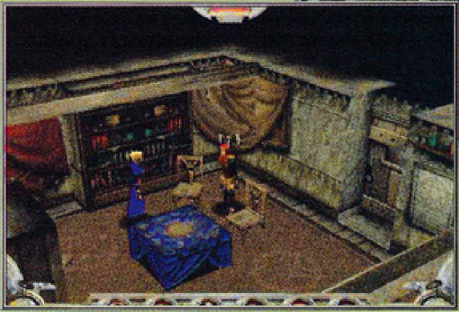
Soulbringer

разработчик: **Gremlin**
разпространител: **Gremlin**
излиза: **първата четвърт на '99**

Накратко

Играта е странен представител на жанра RPG, много NPC-та и красива графика, а историята се върти около митологията. Очакват ви много приключения в един детайлизиран 3D свят. Пътят ви може да ви отведе на около 50 реалистични места за посещение, много села, долини и пещери за изследване, с неизменните награди за всяка успешна мисия.





Дълго преди да сте роден, митичният Harbringer се захванал с делото на живота си - да отърве света от седемте зли върховни демона. Усилията му обаче, се увенчали с успех само от части. След кратка справка с Наръчника по основи на демонологията, днес, всеки кандидат килър на демони би научил, че дори да убие тялото, което демона е обсебил, той пак остава на Земята, само че в духовна форма, очаквайки ново прераждане. За да имат траен и окончателен ефект действията ви трябва да разкарате и духа му. Harbringer бил убит преди да успее да завърши последната и тъй важна фаза. От тогава демоните стоят заключени в мрачните дълбини на света, чакайки своя час. В "наши" дни обаче, се забелязва раздвижване на злите духове в Кладенците на Душите. Разбира се точно вие ще трябва да продължите святото дело и да се разправите веднъж завинаги с демонската пасмина. Авторите на играта са ви създали като нещо средно между боец и магьосник с добри познания в некромантията - науката за мъртъвците. Освен да се биете и изучавате игралния свят, ще имате възможност да говорите с много духове, дори на тези които току що сте убили. Те ще ви представят фрагменти полезна информация, които ще трябва да сглобите, а дори може и да получите куест за изпълнение. Движенията в битките са разработени с motion capture и ще зависят много от това с какво оръжие сте в момента и колко опит имате с него. Например ако разполагате с брадва ще можете да разсичате на две или да кълцате ребрата на опонента. С меч ще имате на разположение различни видове посичания и фронтално намушкване, всичко това организирано на отделни бутони. Ще се "съприкосновите:)" с огромен брой NPC-та, стотици предмети, както и с една много интересна система от магии. Не съм много сигурен, но май досега не съм срещал такава. Няма да ви разказвам за нея, че Whisper вече позеленя - все пак трябва да остане нещо и за по-нататък, нали?!

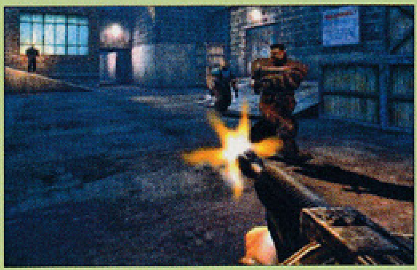
Kingpin

разработчик: **Xatrix**
разпространител: **Activision**
излиза: **пролет-лято '99**

Накратко

Комбинация от подобрен Quake II и атмосферата на Redneck Rampage и всичко това се развива в свят, събрал в себе си гангстерите от Чикаго през 1930-та и днешните смугли и тъмни бордеи на съвременните големи градове. В играта са включени доста приключенски елементи.

Ще трябва да разочаровам запалените shoot-everything-that-moves маниаци - тази игра просто не е от този тип :). Всеки един от 7-те епизода ще има между 3 и 5 отделни нива, населени с голямо количество персонажи, настроени враждески или не чак дотам към вас. Ще срещнете както бандити, които първо стрелят, а после питат, така и пропаднали касо-разбивачи и джебчии, които можете да наемете за някаква задача. Интересен е факта, че всичко, което правите по време на играта се взима в предвид и се знае из гангстерските среди. Точно по тази причина ще се случи някой да не иска да се занимава с вас на даден етап от играта а след известно време да си промени мнението. Ще ви се наложи да изтръгвате информация от неутрални източници (къде грубо, къде не чак до там...), като разговорите са организирани по доста революционен начин. Всяко човешко тяло е разделено на 15 части, като отделното оръжие оказва специфични поражения върху всяка от тях. Освен всичко останало, което може да се каже в нейна полза играта не е и праволинейна и не ви задължава със строго определен път за превъртането й. Ще се научите да карате мотор, катер, че дори и хеликоптер. Повечето от музиката в играта е дело на Cypress Hill (и част от новият им албум - Cypress Hill IV), като се очаква те да озвучават и доста от "лошите". С риск да огорча тези, които все още нямат 3D ускорител, съм длъжен да кажа: Просто няма да ви се отвори парашута, приятели. Действайте, търсете начини!!!



Fleet Command

разработчик: **Sonalysts**
разпространител: **Jane's**
излиза: **лятото на '99**

Накратко

Военна стратегия, която ви дава възможност да следите развитието на нещата от мястото на събитието. Не е зле като идея, а като реализация - специалистите ще се изкажат, когато играта финишира по магазините.

Историята е записала много опити да се направи реална военна стратегия и всеки един от тях се е сблъсквал с класиката в този жанр - Harpoon и Harpoon II. За Fleet Commander, производителите казват, че единствената прилика между него и въпросната класика, е че и двете са в жанра "военна стратегия". Тук става дума за съвсем различно ниво на реализъм. Екранът е разделен на няколко части - голяма карта, на която се развива "екшъна", малко прозорче с детайлна информация и още едно прозорче, в което се развива самата битка (Да! Правилно! Отново 3dfx или в най-лошия случай - Direct3D). Доста е наблегнато на детайлите - примерно ако някой от корабите ви стреля към нещо, съответното оръдие се завърта, снаряда излита и, както може да се очаква, кълба дим се носят около дулото. Атмосферните условия по време на битка също не са без значение. Както вече стана доста модерно и тази игра не е праволинейна - ако преиграете една мисия няколко пъти - тя всеки път ще протича по различен начин, а развитието ще се влияе от адски много фактори. Интерфейсът е доста опростен, но все пак се получават много интересни инциденти, ако сте дали заповед на някоя подводница да охранява територия, през която предстои да мине флотата ви...

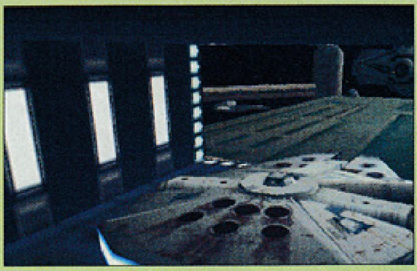
X-Wing Alliance

разработчик: **Totally Games**
разпространител: **Lucas Arts**
излиза: **пролетта на '99**

Накратко

Вземете всички предишни хитове от серията Star Wars, търговците, които са ту на една, ту на друга страна в Rebellion и хвърлете всичко това в битката за Ендор! Как ви се струва?

Да ви се е искало някога да направите едно кръгче с Вечният Сокол? Да? Наистина? Е - ще имате тази възможност. Но ще трябва да поизчакате докато излезе играта. Ще минете през добре-известните ви (предполагам) X-Wing, A-Wing, B-Wing, Y-Wing, Z-95, Корелиански транспортен кораб и разбира се - гвоздеят на програмата - ще се сетите сами кой е той :). Предвидени са самостоятелни мисии, игра в интернет за 4 човека и игра в локална мрежа за 8 човека. Самостоятелните мисии са към 50, като могат да се допълват от уеб сайта на Lucas Arts. Към играта е включен и редактор за нива, така че имате поле за изява. Ще се натъкнете и на добре познати герои, като Чубака, Боба Фет, Принцеса Леа ... няма да издавам нищо повече, търсете следващите броеве на GW. Приятно чакане! :)



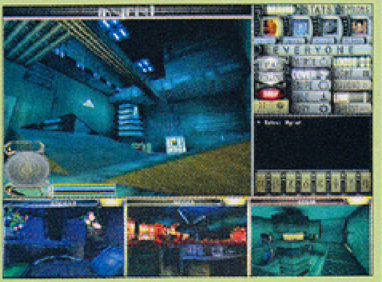
Hired Guns

разработчик: **Devil's Thumb**
разпространител: **Psygnosis**
излиза: **пролет '99**

Накратко

Нов поглед върху 3D shooter-ите. Контролирате 4 човека на веднъж. Звучи необичайно, нали? Значи си заслужава вниманието!

Какво може да ни впечатли в днешно време един 3D shooter, при положение, че всяка втора игра има графика, при вида на която, половин час зяпаме неотлъчно екрана, а нощите ни минават в non-stop игра в мрежа? Звучи невероятно, но явно хората от Devil's Thumb са намерили отговора на този въпрос. Четиримата мъжаги под ваше командване са: Osverger - човекът канара; Kirscher - еквивалент на магьосник, способен да лекува останалите; Rorian - чиста проба мутант с ability да вижда нощем и накрая, този път за разнообразие - Myriel - киборг-жена, справяща се с компютрите, точно толкова сръчно, колкото с противниковите елементи, изпречили се на пътя и. По време на игра, една трета от екрана ви е зает от прозореца, отразяващ погледа на субекта, който контролирате в момента. Отдолу са наредени 3 по-малки прозорчета с гледката пред останалите трима. Можете да им задавате команди от командния прозорец в дясно на екрана. Ключът към успеха се състои в това, да се комбинират уменията на подчинените ви, така че те да си помагат взаимно. По план трябва да има 17 оръжия, но не се знае дали това е окончателно решение и дали няма да претърпи промени. Ще трябва да почакаме още, за да си отговорим на интригуващия въпрос за Multiplayer-a. Вие също!



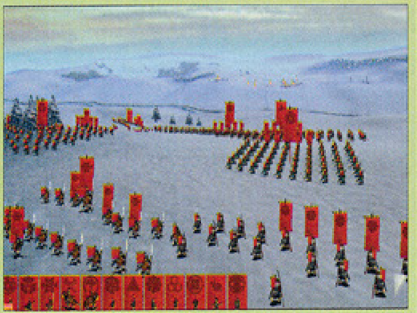
Shogun

разработчик: **TCA**
разпространител: **Electronic Arts**
излиза: **лято '99**

Накратко

Какво може да постигне човек съчетавайки първо Civilization с Myth 2, после вплитайки взривоопасната смес в хладната концепция на походовите стратегии и накрая поставяйки всичко това в атмосферата на средновековна Япония. Просто е - Shogun - първият и единствен хит на The Creative Assembly.

Действието ще ви отведе в средновековна Япония в периода 1467-1601г. Императорът е безсилен и този, който владее двореца в Киото,т.е. Шогунът, всъщност е истинския господар. Вие сте един от многото Daimyo (владетели на провинции) решил да обедини провинциите под своето управление. На практика ще трябва да играете две игри едновременно. В първата (тя изглежда малко като традиционната японска картонена игра), вие ще можете да местите войските, ще управлявате научните си открития, ще се изживявате като опитен управник и ще поддържате връзки със съседите (в тази графа също влиза използването на гейши за шпионажи и нинджи за елиминирането на пълководците им). Във втората игра ще играете ролята на опитен пълководец на войските си (съставени от 17 различни бойни единици). Под ваше разпореждане ще са отряди от пехота, кавалерия, стрелци и др. Характерно тук е влиянието, което оказва терена върху битката. Ще има и мултиплеър: за до 4 човека, решили да си проверят силите в една 3D битка, всеки със свой бюджет за войски; до 16 човека може да участват в чисто стратегическа игра; дори по електронната поща ще можете да играете изпращайки ходовете си, като компютъра ще контролира противника в директните битки.



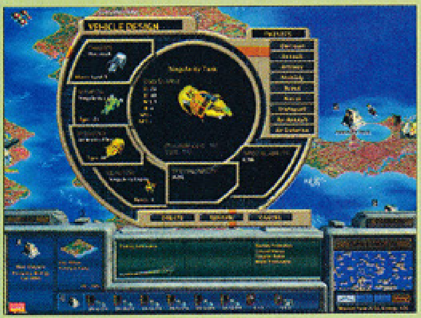
Sid Meier's Alpha Centauri

разработчик: **Firaxis**
разпространител: **Electronic Arts**
излиза: **февруари '99**

Накратко

Дали някой се е притеснил, че в творбата на Sid Meier ще отсъстват елементите, направили Civilization един от хитовете в историята на по-ходовите игри? Недейте - няма нужда. Всичко си е тук. И тактиката, и ходовете, и териториите за завладяване.

Alpha Centauri е почти напълно завършена стратегическа игра на ходове, в която действието се развива 100 години в бъдещето, а от вас се очаква успешно да завладеете една хубава и още незамърсена планета, като имате възможност да се възползвате от благините на техническия прогрес. И тук има три основни неща - война, дипломация и търговия. Всичко се върти около тях. Седем автономни фракции се борят за колонизирането на Alpha Centauri. Няма да ги изброяваме със техните специфични особености. Само ще отбележа, че в зависимост от това, с коя раса играете, стратегията ви трябва да бъде строго специфична. Иначе просто до никъде няма да стигнете. Има 6 нива на трудност: Citizen, Specialist, Talent, Librarian, Thinker и Transcendent. Вижте, къде ще се впишете вие в тях...



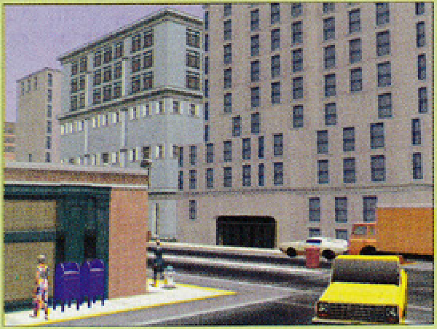
Sim City 3000

разработчик: **SimCity 3000**
разпространител: **Maxis**
излиза: **февруари '99**

Накратко

Играли ли сте SimCity 2000? Да? Е това е същото, но след известна"перестройка" и съответния технически прогрес.

Малко са игрите, като Sim City, които са издържали проверката на времето. Това, което ще видим по рафтовете на магазините, след около месец, ще е една напълно обновена версия на вече познатата ни игра. За незапозналите с материята - вие сте управник на един средно-статистически несъществуващ град. Ако го устроите и управлявате добре - хората ще живеят в него. Ако ли не - ще се преселят някъде другаде. От вас зависи. Вече има 3 варианта. Играта може да започне от 1900-та, от 1950-та или от 2000-та година. Според слухове, зародили се около ранна бета-версия на играта - ще има незначителни промени в начина на игра, но според хората от In-house - те ще са незначителни и няма да променят цялостния й облик.



Beneath

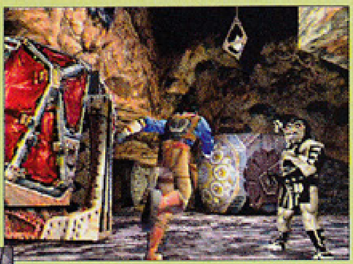
разработчик: **Presto Studios**
разпространител: **Activision**
излиза: **втората четвърт на '99**

Накратко

Още един кандидат за трона на Tomb Rider и съперник на Indiana Jones. В духа на предшествениците си Beneath ще ви предложи главозамайващи приключения, множество капани, загадки за разрешаване, препятствия за преодоляване и среща с една ужасяваща тайна. Стискаме му палци.

Beneath е 3D Action, с елементи на приключение и използва перспектива от трето лице. Действието ще се развива под земята на континента Антарктида. Ето я и историята накратко: По време на археологическа експедиция в Антарктида, след една дълга разходка, вие заедно с баща си и негов помощник откривате единствено останките от големия ви базов лагер и следи, които водят до дълбока дупка в земята. Нарамвайки пещерняшкото оборудване и цялата си смелост, вие слизате в подземието и започва приключение, за което не сте и сънували.

За да се справите, за да успеете да се преборите с противниците и да разгадаете мистерията ще имате нужда от най-различни предмети, помощта на една красива жена и изключително майсторство. Авторите са се погрижили да ви осигурят множество характерни за жанра действия като тичане, катерене, различни скокове, висене, люлеене и замахване с оръжие. Ще се радвате на прекрасно пресъздадените три отделни свята с общо 12 нива, представляващи замръзнали пещери, няколко горещи кратери на вулкани и мистериозен подземен град с полагащите му се жители. Очаквайте случайни природни бедствия, като земетресения или срутване на камъни, да ви връхлитат в най-напечените моменти. Ще ви се наложи да управлявате и някои железарии като асансьори, миньорски колички, тунелопробивни машини и др. Доколко играта ще е екшън и доколко приключение на този етап не можем да ви кажем, но се надяваме да съживи жанра. Аман от Tomb Rider-и-и-и-и!!!!!!!



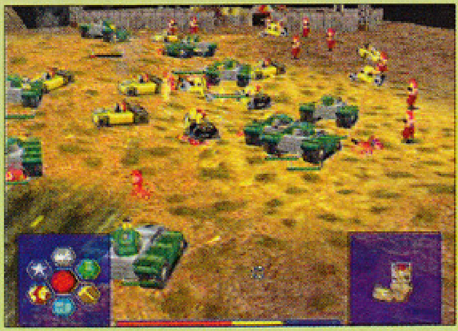
Warzone 2100

разработчик: **Pumpkin Studios**
разпространител: **Eidos**
излиза: **февруари '99**

Накратко

Както казват по телевизията - "Нещо ново, нещо ново, НЕЩО НОВО!" :) Не, че това ще е революция в областта на стратегическите игри, но поне няма да е така скучно, както всички стаднартни от типа "Clone & Conquer"...

Тук ще видите, вече станалия нещо като еталон при този тип игри, 3D терен, на който ще се развива екшъна. Присъстват и стандартните ресурси за събиране. И всичко си тече, по до болка-познатия ви начин, до момента в който не ви се наложи да строите бойна единица. Тогава се оказва, че екипа на Pumpkin Studios е направил нещо като редактор за unit-и. Вие сам решавате какви бойни единици ще се произвеждат. Това, разбира се, зависи от текущите открития, които сте направили, подобренията в технологиите, до които сте стигнали и ред други неща. Не е зле като идея. В зависимост от терена, едни части са за предпочитане пред други. Атмосферните условия също оказват влияние. Имате възможност да избирате от порядъка на 400 различни компонента, което малко или много прави избора ви доста богат... А сега ме чуйте - тази игра ще ви накара да почувствате в пълна степен удовлетворение от усилието да изцедите и последния жалък лев в отчаяния си порив към upgrade-а, защото War zone 2100 е играта на бъдещето.



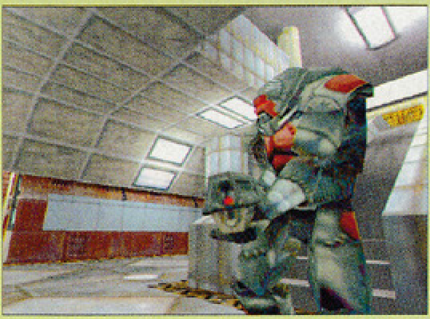
Requiem

разработчик: **3DO / Cyclone Studios**
разпространител: **Ubi Soft**
излиза: **първата четвърт на '99**

Накратко

3D Action със завладяваща, фантастична история пресъздадена на фона на невероятни светове и взаимодействия между персонажите. Това е една история за сблъсъка между доброто и злото. Вечната тема! Мощен изкуствен интелект, перфектна графика и нестандартни идеи ще допълнят силните качества на бъдещия хит.

Легион от възстанали ангели (the Fallen) се спуска над Creation с цел да превземе управлението. Лоялните ангели (the Chosen), един от които сте и вие, им се противопоставят, приемайки материална форма. Едно от силните ударения в играта е поставено върху реалистично изглеждащите светове и герои. За визуалния ви комфорт е създадена истинска 3D среда, в която ще можете да си взаимодействате с останалите персонажи. Не всички от тях са враждебни, една част са приятелски настроени. Това до голяма степен разбира се ще зависи от вашето поведение и от това как ги посрещате - с поздрав или куршум. За маниаците на тема стрелба също е помислено - очакват ги пълчища гадове. Авторите обещават реален град потънал в руини с кораби кръжащи над него, множество останки от разрушени сгради и умрели хора, войници щъкащи насам-натам или охраняващи ценни товари. В програмата ще има още космодрум, с излитащи или кацащи кораби, цивилни, които ви се пречкат из краката, военни патрули и пр. екстри. Очаква се, мисиите да внесат нови елементи в жанра. Така например в една от тях ще трябва да включите саморазрушаващо се устройство на космически кораб и после да си пробиете път с бой до спасителната капсула, под натиска на брояча. В друга ще се наложи да се вселите в тялото на вражи офицер и чрез него да ликвидирате важна персона от противниковата страна. Успехът ви ще зависи силно от различните ангелски способности (Inhabitation - умение да се вселявате в чуждо тяло за известно време; Mind-Reading - четене на мисли; Cloaking; Halo; Flight и т.н.), които притежавате и опита в прилагането им.



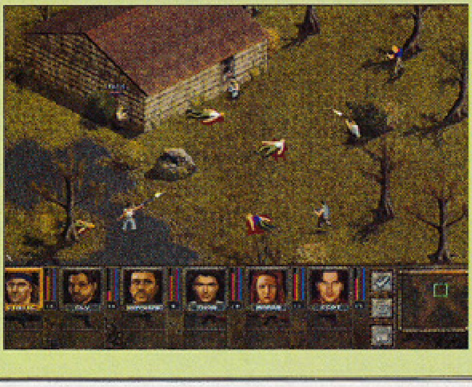
Jagged Alliance II

разработчик: **Sir-Tech**
разпространител: **TBA**
излиза: **средата на '99**

Накратко

По ходова стратегия с битки, а-ла X-COM.

Типичен екшън от 90-те: Един добре-въоръжен мъжага отива в малка страна, която е под диктатура и набързо решава проблема. По същия начин и Jagged Alliance 2 въплъщава в себе си подхода на грубата сила Битката в екип и умелото превключване на режима от реално в походово управление, това е истинският облик на играта. Ново е осветяването на разни предмети, когато минеш с мишката през тях, така че те вече не остават незабелязани. Други интересни нововъведения са нощните очила и ПВО установки срещу вражи самолети, използването на самолети за транспорт или джипове, както и обучението на военни единици за защита на новите територии. За разлика от преди сега в мисията денят е на 24 часов режим т.е. има ден и нощ и понякога се налага да се изчака падането на нощта, за да се извърши предвижването незабелязано от врага. В JA2 участват повече от 100 героя, плюс още 50, които не участват в битките (селяни, търговци). Хитрите геймъри ще могат да използват стените за рикошет на гранатите. Ако някой от войниците привърши с амунициите, то другаря му до него може да му подхвърли нов пълнител или оръжие, за да продължи със стрелбата, естествено ако имат необходимите търнови точки. Новата версия изобилства от подобни хитринки и това я превръща в една интересна възможност за няколко приятни часа пред PC-то.



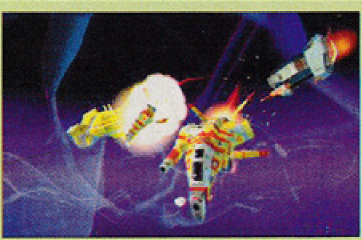
Homeworld

разработчик: **Relic Entertainment**
разпространител: **Sierra Studios**
излиза: **февруари '99**

Накратко

Стратегия, използваща, де що са се сетили авторите, трикове в областта на 3D графиката. И още нещо...

Случвало ли ви се е да се чудите, кой по дяволите измисля толкова тъпи мисии на Wing Commander и не ви ли се е искало някой път да излезете от пилотската кабина и да седнете на неговото място?! Да? Значи това е играта за вас. Ще имате възможност да пратите доста хора - все на различни мисии (хахаха.. да му мислят! :)). Ще ви се налага да сформирате групи от изтребители за да се справят с даден проблем. Основната забележителност на играта е графиката. Имате пълна свобода да гледате цялата си територия от какъвто ъгъл си пожелаете. Вярно е, че гола графика, добра игра не прави, но това далеч не е всичко в Homeworld. В играта има много повече, за да заслужи мястото си на тези страници. За по-любопитните и любознателните - 3 брой на GW.



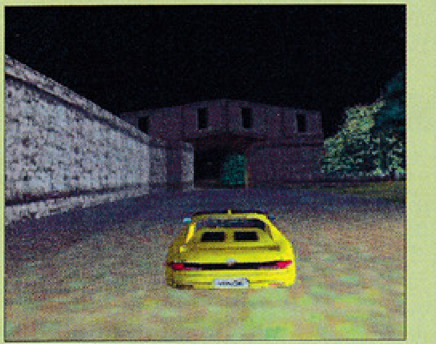
Midnight GT

разработчик: **Rage Liverpool**
разпространител: **Rage**
излиза: **май '99**

Накратко

Нещо средно между симулатор и екшън-състезание, Midnight GT е безумие, изпълнено с опасности и високи скорости.

Чували ли сте някога за NSX? И аз не бях :) Това са серия нелегални състезания по японските, натоварени до препълване магистрали. Звучи интересно като замисъл. Или поне не толкова скучно, като "Стигнете от А до В!". Не е тайна, че силата на Rage е в изпипаната, до съвършенство, графика (и детайли). Затова не е изненада факта, че всички писти в играта са точни копия на шосетата в Япония. И тук ще присъстват графични прелести, като светкавици, дъжд, капки по стъклото (избийте си го от главата, ако нямате 3D ускорител) и т.н. Това далеч не е всичко. Предвидени са случайно-минаващи коли, които да се сблъскат с вас, ако ги шашнете прекалено много, насрещно движение, неравности по пътя, заледени участъци и всички други екстри. Играта в мрежа е неизменна част от пейзажа. За разполагащите само с един компютър е предвидена игра за двама и по половин екран на човек :). Има още много неща за казване, но те са все в сферата на обещанията. Когато на хоризонта се появи нещо повече от screen shot-ове - пак ще си говорим по темата.

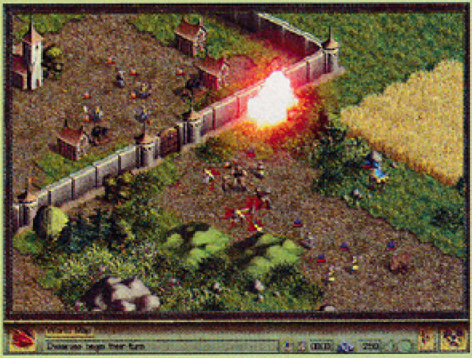


Age of Wonders

разработчик: **Kolbitar Development**
разпространител: **Epic Megagames**
излиза: **втората четвърт на '99**

Накратко

Интригуваща компилация от походова статегия и RPG. Игра със завладяваща история, изискваща глобална стратегия и управление на макро ниво.



Age of Wonders е походова игра, комбинираща в себе си елементи на стратегия, приключение и ролева игра. Това, заедно с сериозна фабула и сериозен уклон към глобално стратегическо планиране прави всяка кампания или карта уникална и предизвикателна. Ще можете да избирате от двама предварително зададени персонажи при single-play-я, или да създадете собствен герой, като с натрупване на опит ще можете допълнително да го усъвършенствате. Чрез използването на груба сила, измама, магия и др. ще можете да индивидуализирате до голяма степен развоя на кампаниите ви. В зависимост от решенията, които взимате и действията, които ще предприемате ще се определят и взаимоотношенията ви с останалите раси - някои ще се съюзят с вас, други ще ви обявят война. Ще можете да водите битки по модем, мрежа или Интернет, като картите ще варират от малки - за бързи кръвопролитни битки, до огромни с до две подземни нива.

С 12 раси от които да избирате (Elfs, Dwarves, Undead, Halflings, Azracs, Humans, Goblins, Orcs, High Men, Dark Elves и Froslings), стотици единици, герои, артефакти и магии, Age of Wonders ще предложи доста интересни мигове на любителите на стратегиите.

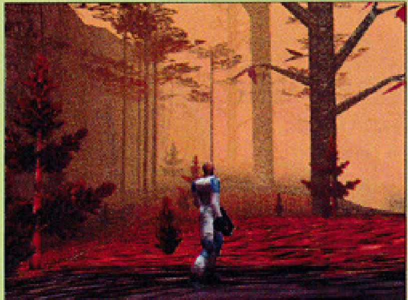
HAB-12

разработчик: **Ratloop**
разпространител: **Rage**
излиза: **пролетта на '99**

Накратко

Action/ Adventure в стил Tomb Rider, но в Космоса. Главният герой е здрав мъжага, а числеността на извънземните около него е с досадно високи стойности. Ще трябва да съкратите бройката - колкото по-бързо, толкова по-добре.

Най-после някой се сети да направи игра по разказ на Дъглас Тръмбъл. В HAB-12 вие сте в ролята на MRY35846 (или Miray) - отруден друженик на гигантския космически кораб Sentient, който подслонява в огромните си трюмове био-среди - всяка от които отразява природата на различен извънземен свят. Нещастие сполетява кораба. Оставате сам. Налага се да се доберете до спасителните капсули, но не сте единствения, на когото подобна мисъл е хрумнала. Във всеки случай това е много по-лесно да се каже отколкото да се направи. По пътя, ще си спретнете доста повече срещи от типа "очи в дулото на лазер" отколкото би ви се харесало ако не стояхте пред "безопасният" екран на монитора... Забележителното (с което производителите се фукат) е 3Д средата, лицензирана от 3D Twilight, в която всяко листо (по дърветата или на земята) се обработва отделно. Според Lucas Pope - водещ програмист на проекта "Играта има за цел да постигне перфектно съотношение между екшън и приключение, както едно време Another World". Ще видим дали това е по силите на хората от Ratloop.



Daikatana

разработчик: **ION Storm**
разпространител: **Eidos**
излиза: **първата четвърт на '99**

Накратко

Пътуване във времето, екзотични места и могъщи врагове, бойни изкуства и свирепи битки. Един легендарен меч ще ви дари с магическата си мощ и сила, за да спасите света. 3D shooter със богата сюжетна линия, силна фабула и подчертан уклон към RPG развитие на героите. Едно нестандартно заглавие, будещо интерес.

Daikatana е първото заглавие което ще излезе от фирмата ION Storm с Джон Ромеро, бившият гуру на id Software. Историята: В далечното минало един благороден самурай се възкачил на планината Фуджияма, за да завърши делото на своя живот - магически меч, способен да пренесе човек през времето. За да успее, трябвало да пожертва собствения си живот През 2455г. в тъмните вулканични пещери на планината Фуджияма, екип от археолози търси мистичния артефакт. Накрая той е открит дълбоко заровен в една от пещерите. Така най-после той попада у д-р Тоширо Ибихара, който е финансирал експедицията и помощника му д-р Джарет Бенедикт. Уморен от вечното седене в сянката на великия учен, Бенедикт го убива и с помощта на меча се връща назад във времето, където открадва лекарството против спин от пра-прадядото на Ибихара. Представяйки го за свое откритие той печели много пари и ги влага в построяването на непревземаема крепост, където Daikatana да е на сигурно място. Вие ще влезете в кожата на Хиро Миамото, най-добрия ученик на Ибихара и експерт по бойни изкуства. Дъщерята на убития учен, Микико, ви моли да вземете меча и да върнете историята назад, както си е била Daikatana е чист 3D Action. Ще започнете играта с вашия герой Миямото, пътувайки с Микико и с негъра Джонсън. Ще трябва да изградите силно приятелство с членовете на екипа си, защото заедно ще се борите срещу многото чудовища и различните препятствия, които ви очакват. След като намерите и унищожите злия д-р Бенедикт, ще може да започнете отново играта с някой друг от персонажите - Микико или Джонсън. Ще пътувате през пространството и времето, а приключенията ви ще преминат през четири различни периода. От древна Гърция до постапокалептичен Сан Франциско 500 години в бъдещето. Ще се биете с повече от 60 вида врагове между които и митологични същества, използвайки около 30 различни оръжия. Най-интересното в Daikatana е възможността да развивате героите си. Те ще притежават 5 показателя, върху които могат да трупат точки и опит, а мечът освен прозаичните си сечаща, режеща, пробождаща и пр. способности ще има и магически. Авторите обещават два пъти повече кадри за секунда анимации отколкото в Quake, възможност за по-големи разделителни способности и герои с повече полигони. Играта ще разполага и с мултиплеър за до 16 човека.

Urban chaos

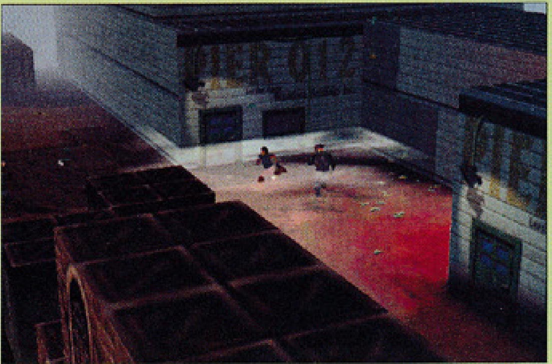
разработчик: **Mucky foot**
разпространител: **Eidos**
излиза: **третата четвърт на '99**

Накратко

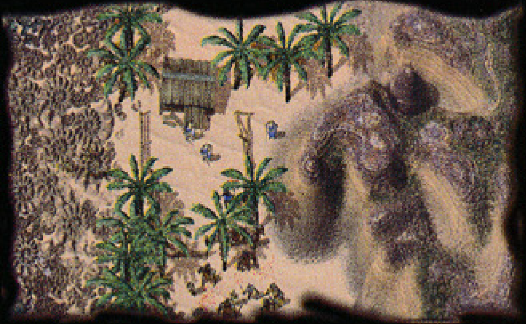
Стремежът да се подхожда с въображение и нови идеи към игрите от съвремието е основополагащо и задължително изискване за раждането на хит. Всичко това го има в Urban Chaos.
Мистика, пророчества, екшън, прокрадване, брилянтна графика, въвличаща атмосфера.

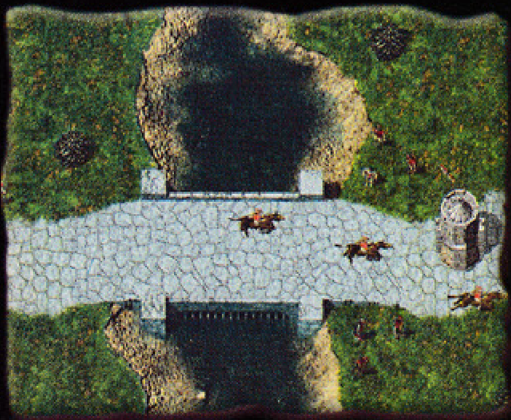
Това е първата игра на Mucky Foot Productions - фирма, съставена от бивши служители на Bulfrog, работили над Magic Carpet, Theme Park и др. Все още няма много информация за този продукт, още повече, че евентуалната дата на излизане е края на 1999 или началото на 2000 година, но в играта може да се открие доста потенциал.

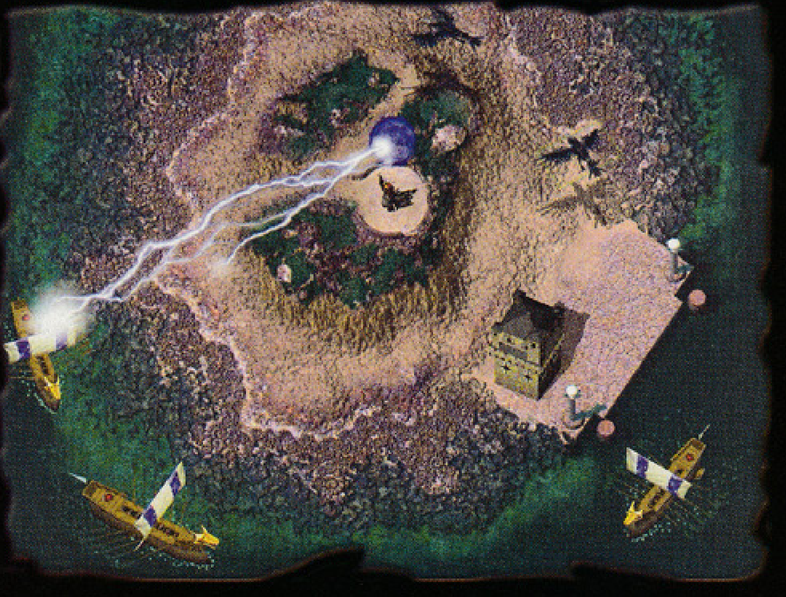
Историята се върти около предсказанията на Нострадамус. Вие ще трябва да влезете в ролята на един от двамата възможни персонажи и да се опитате да спрете пророчествата. Единият от героите е рамбовски тип, от хората който се изправят срещу опасността лице-в-лице и я елиминират. Другият е по-потаен тип, който поскоро би се промъкнал зад теб и би ти прерязал гърлото. В разработвания нов 3D engine много се набляга на възможността за реалистично представяне на дребните детайли като отраженията в локвите или носените от вятъра листа. Платформата на играта се разработва с идеята за динамичен свят, в който всяко ваше действия ще оказва влияние върху заобикалящата ви вселена. Така например ако убиете някого, хубаво е да скриете тялото на достатъчно потайно място, за да не се окаже, че след като се върнете след известно време, полицията вече е отцепила района и търси убиеца. Това може да забави доста развитието на историята. Идеята на дизайнерите от Mucky Foot е да се даде на играча абсолютна свобода на действие. Чупене на лампи, врати, прозорци - всичко това ще е на разположение на играещия. За тази цел се разработва "интелигентна" камера, която ще може да се разполага под всевъзможни ъгли и да приближава и отдалечава образа когато е необходимо, без да пречи или усложнява играта. Предвижда се играта да върви с чифт стерео очила за постигане на максимално вглъбяване в света на предсказанията.

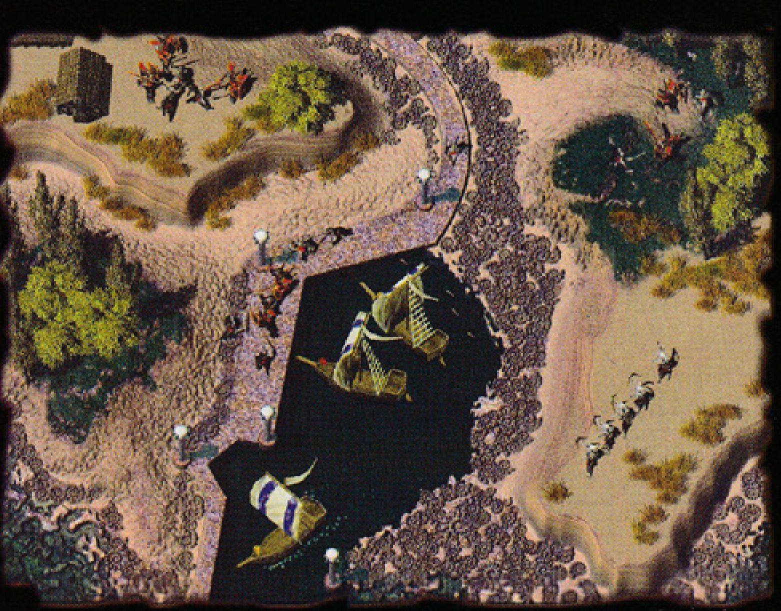


ОКО да пипне







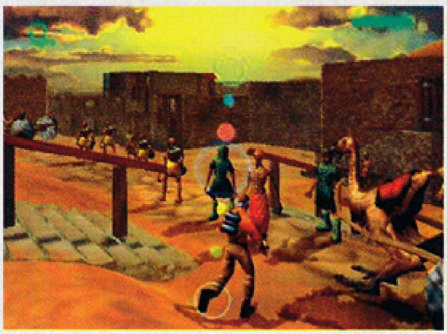


OUTCAST

производител: Infogrames
разпространител: Infogrames
жанр: action/adventure
i-net: www.outcast.com

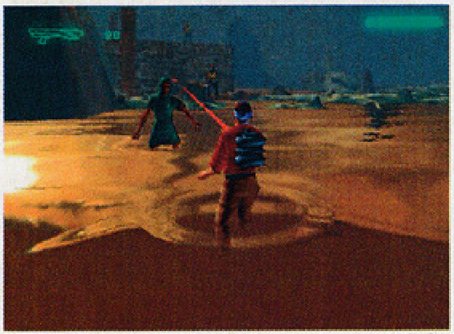
В една паралелна Вселена вие нямаше да сте си купили Gamers' Workshop :((
В друга, аз щях да съм спечелил от Тото 2 и нямаше да се занимавам с писането на статии :))))
В трета нас нямаше да ни има, защото Китай щеше да е завладял света. Може би моето копие ще се подвизава в някаква колиба и ще яде ориз с клечки.
В четвърта и Китай нямаше да го има, защото динозаврите са отказали да умрат и са станали интелигенти същества със собствена цивилизация.

Варианти много. Досега съществуването на безкраен брой паралелни светове не бе доказано. Опитите започнаха още през 1960-та година с теорията за "Влакното". Тя се опитваше да обясни атомните сили. Поради недостатъчното развитие на техническата мисъл след едно десетилетие безплодни опити, експериментите бяха прекратени. Но всичко се промени с теорията за "Супервлакното". Тя бе открита още през 1984-та година като опит да се намери връзка между теорията за относителността на Айнщайн и квантовата механика. Според теорията, супервлакното е елементарна частица, която стои в основата на материята и енергията. Тя предполага, че освен нашето съществуват още 6 измерения.


Звукове и гледки от Оркиана, планета Аделфа

Благодарение на новата "супер-теория" геният Уилям Кауфман успява математически да докаже съществуването на безброй много паралелни вселени. Откритието му предизвиква невероятен фурор в академичните среди. Започва амбициозния проект на учения за изпращане на проба в най-близката паралелна вселена. И какво става, когато човечеството си играе с неща, които изобщо не разбира? - Гафове. Пробата бива повредена в паралелната вселена и се създава нещо като дупка в пространството. Тя започва бавно и методично да всмуква материята на заобикалящия ни свят. Нищо на тази Вселена не може да спре разрухата. Но на паралелната това е възможно. Последната надежда на човечеството са четирима човека, които ще бъдат изпратени на най-важната мисия в техния живот. Те трябва да поправят пробата, за да се възстанови пробива в материята. Екипът се състои от професор Кауфман, неговия колега Антъни Ксю, екзобиолога Марион Уолф, и бившия тюлен Кътър Слейд (ваша милост). На добър път в новото ви приключение, от което за пореден път зависи съдбата на цялото човечество.

Но, както обикновено, нещо се обърква и вие се озовавате сами на непозната планета. Учените са изчезнали. Пробата не може да бъде открита никъде.

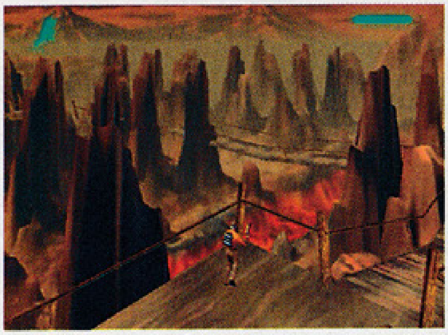

Животът не е само песни и танци, животът е и БОРБА!

Такова е и въведението в един от новите проекти на френската фирма Infogrames. Вероятно тя е позната на българския играч с феноменалната Alone in the Dark. Ако всичко върви, както е обещано от авторите на играта, скоро ще си имаме ново събитие в жанра action-adventure. Но да не избързвам със суперлативите. Нерядко се случва за една игра да се пише много хубави неща преди и много лоши след като бъде издадена. Силно се надявам Outcast да не спадне към последната категория, защото тя има огромен потенциал.

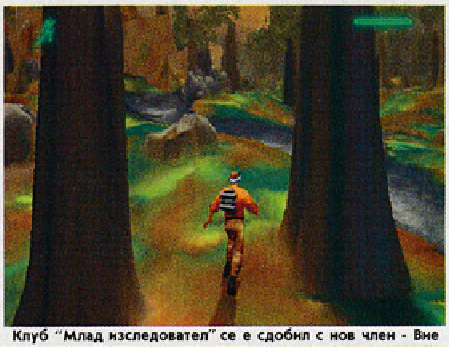
След като прегледах материалите, които бяха публикувани по Интернет за Outcast, на мен ми направиха силно впечатление два елемента в играта, които ще се различават съществено от останалите заглавия в този жанр. Става дума за графичната система и Изкуствения Интелект в Outcast. На тях ще обърна специално внимание.

ГРАФИЧНА СИСТЕМА

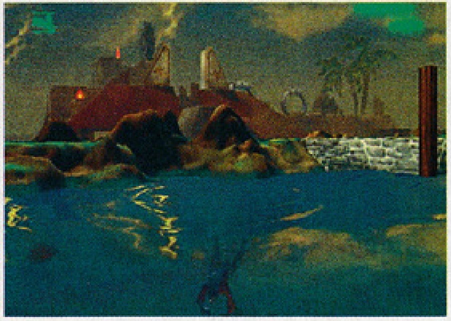
Outcast няма да използва триизмерен ускорител. Това звучи почти еретично на фона на кавалкадата игри, които ще разчитат изцяло на 3D картите, за да придобият наистина впечатляващ външен вид. Защото много малко са игрите, които изглеждат достатъчно добре без 3D ускорител. А Outcast напълно се отказва от услугите на това техническо нововъведение. Причините не са една и две. Първото от тях е, че играта би станала прекалено еднообразна и стандартна. А както знаем от срещите ни от третия вид с френски компютърни фирми, проблемът как техния продукт ще изглежда графично за тях е приоритет номер едно. За какво да създадат поредния action-adventure, който използва насложени текстури и релефът е малко или повече правоъгълен? По-добре нещо ново, безкрайно по-красиво и оригинални. Не знам, дали Infogrames са направили правилния избор, като гледам, какво са направили другите фирми с помощта на 3D ускорителите. Единствено бъдещето ще покаже.


И без 3D ускорител Outcast направо е зашеметяваща

От Ingogrames са използвали voxel технологията, за да създадат терена с детайлите, които им са необходими. Voxel-ите представляват пиксели с още една координата - за дълбочина. Това придава на формите, изградени по тази технология, много голяма реалистичност, както и чувство за обем. Първата игра, която използва voxel-и е Commanche. Поради тази причина можем да очакваме изключително разнообразен терен е Outcast. Съществата в играта ще бъдат изградени от полигони, като благодарение на voxel-ите, които не изискват особено големи ресурси,



Клуб "Млад изследовател" се е сдобил с нов член - Вие



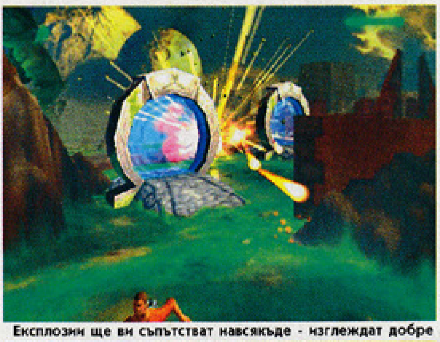
те ще бъдат невероятно детайлизирани. Motion-capturing ще осигури реализъм при движенията на човекоподобните, а разработената от Infogrames технология за интерполация на анимациите ще направи плавни преходите между различните анимации при героите.

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

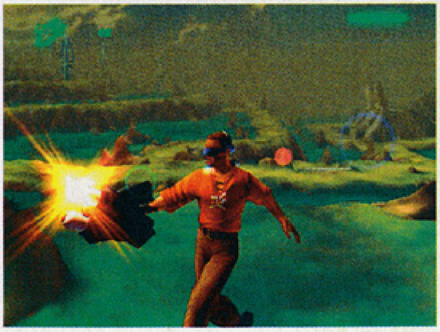
За да направят Outcast достатъчно различен от останалите action-adventure-и , които ще наизлизат през 1999-та година, Infogrames е разработила нов AI engine, наречен GAIA (Game Artificial Intelligence with Agents). Във всеки един персонаж от Outcast ще бъдат имплантирани различни агенти, които всъщност представлява някакво "поведение" (или по-точно модел на поведение) от реалния свят. Например "Нападни противника" и "Намери нещо за ядене" са два агента. Героите в играта ще имат на разположение много агенти, а освен това ще могат и да осъзнаят в каква среда се намират в момента. След като направят оценка на ситуацията, те реагират по някакъв начин спрямо нея. Всичко зависи как е конфигуриран характерът им. Представете си един бягащ персонаж, който размахва ръце наляво-надясно и крещи. Ако той бъде срещнат от миролюбив герой, най-вероятно е след малко да имате две крещящи ръцеразмахващи, бягащи фигури. Ако войнствено настроен персонаж срещне паникьосания, той ще отиде да разбере, каква е работата. Това ще го накарат да направи агресивните агенти. Естествено, освен с вас, съществата в Outcast ще си комуникират помежду си и ще си взаимодействат. Към агентите от Infogrames са прибавили и памет! Персонажите ще могат да си спомнят на кое точно място са изпитали уплаха или удоволствие и това ще повлияе на желанието им да ходят някъде или не. Ако пък видят, че вие сте причинителят на техните нещастия, ще ви намразят. За съжаление, те няма да са много злопаметни и след време ще забравят вашите постъпки. Но колкото по-голяма злина направите, толкова по-дълго ще бъдете в Черните Списъци. За да замаскирате положнението, ще можете да им се извинявате и да се държите мило с тях. Понякога ще ви помогне.

ОСТАНАЛОТО

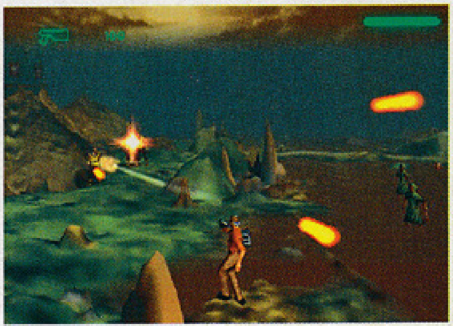
Като се има предвид нивото на Изкуствения Интелект, предполагам се досещате, че Outcast ще бъде нелинеарна. Вашите постъпки ще затрудняват или улесняват по-нататъшния ви път в играта. Например съществата в Outcast ще имат нужда и от вода, храна и сън. Гладът на противниците ви, често ще можете да използвате, за да се доберете по нетрадиционен начин до това, което искате. Освен това тези им потребности ги правят много зависими от доставките им със суровини. Прекъснете ги и ще се изправите срещу по-малко чудовища по вашия път. Самото действие в Outcast ще се развива около главния град на планетата Аделфа (сестра - гр.) - Оркиана. Около него ще се намират 5 от 6-те области, които ще посетите. С напредването на играта, вие ще разберете, че Аделфа очаква Спасителя, който ще ги освободи от игото на Владетеля. Дали това сте вие, никой не знае със сигурност. С течение на времето, докато обикаляте из 6-те района на планетата, вие ще научите отговорите на въпросите си. Между тях ще пътувате с помощта на специални портали. Някои от тях могат да бъдат видяни с невъоръжено око, други са прикрити, а трети са силно охранявани. Последните ще бъдат от най-голям интерес за вас, тъй като ще ви заведат към грижливо пазените тайни на Владетеля. Естествено, за да може да проникнете там, ще са ви необходими добри оръжия. А в началото ще разполагате само е едно пушкало, което има безкрайно много амуниции. Мисля, че е нужно да ви споменавам, че то ще бъде единствено крайна мярка при битките ви с лошите. Останалият инвентар ще трябва да си го спечелите, купите или откраднете. Изборът е оставен на вас. Юнак без рана не може, така че не очаквайте да се разминавате от битките и без драскотина. Единствените, които ще могат да ви излекуват, са свещениците, така че е добре да знаете, къде можете да намерите най-близкото място за богослужение. От определено ниво натам, вие ще сте в състояние да се научите, как сами да се лекувате, но дотогава ще си останете свещеник-о-зависими.



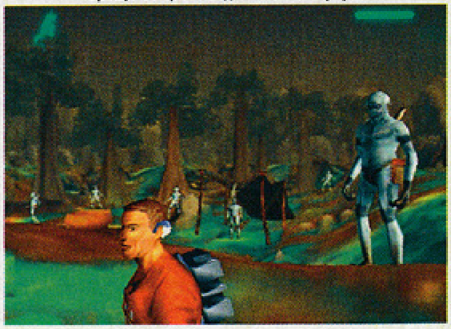
Експлозии ще ви съпътстват навсякъде - изглеждат добре



Развитието на героя ви също е направено по един интересен начин. Outcast е заело някои елементи от типичните ролеви игри. Въпреки това стандартни нива на героя ви никъде няма да намерите. По-скоро става дума за някакъв индекс на физическо състояние. Като общувате със съществата, вие ще бъдете оценяван от тях - доколкото можете да свършите дадена работа. Ако все още не сте достатъчно сръчен/опитен, просто никой няма да ви предложи заданието.



Срещи от трети вид с местната фауна



Това накратко е информацията, която успях да намеря за Outcast - едно заглавие, което би могло да се пребори със силната конкуренция, която се очертава в неговия сектор. Остава още доста време до издаването й, така че част от написаното може да не се покрие с действителността. В друга паралелна Вселена, играта може да бъде 1:1 с това, което току-що казах. Едни Infogrames знаят.

Groove

ALIENS VERSUS PREDATOR

производител: FOX Interactive
разпространител: FOX Interactive
жанр: 3d shooter
дата на излизане:
homepage: www.foxinteractive.com

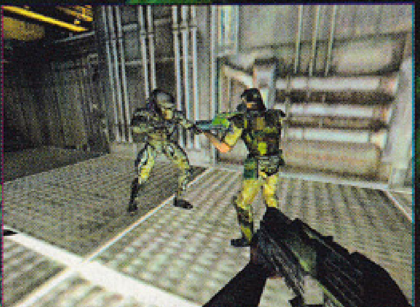
1995 година. Излиза първата версия на Aliens vs. Predator. Не на PC, а на Jaguar - платформата, останала последен представител на Atari, която вече не е между живите (лека й пръст). По всеобщо мнение Aliens vs. Predator бе и единствената хубава игра за Jaguar, но това е тема на друга статия.

Сега вече сме 1999 година и през месец март ни очаква среща от третия вид с две от най-известните чудовища в света на кино-индустрията. Митичният Хищник срещу Пришълците в смъртоносна схватка пред вашия монитор - това звучи като мечтата на много почитатели на хорор-жанра.

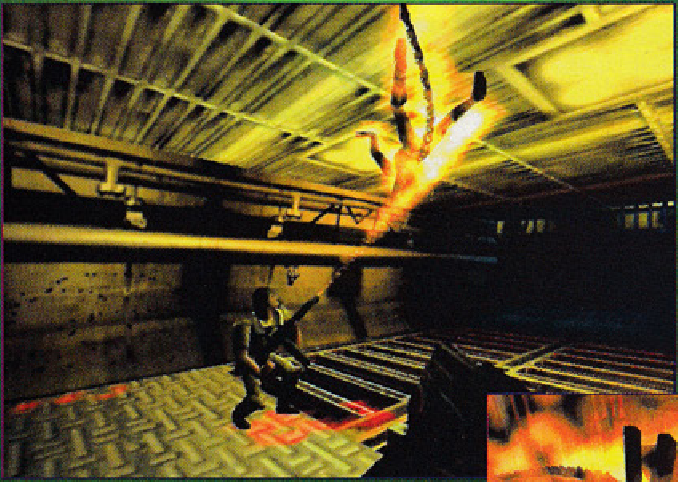
Стига да бъде реализирана по необходимия начин. Защото не са един и два примерите за игри, използвали мотиви от известен филм и бюджетът им е стигал предимно, за да купят лиценза, а за разработката не е оставало почти нищо. Резултатите са всичко друго, но не и приятни. И за фирмата, и за феновете. В нашия случай този проблем не съществува, защото собственикът на лицензите - Fox Interactive - стои и зад играта. Разработката е поверена на британската фирма Rebellion. За трите години тя е успяла да създаде свой-собствен 3D engine. Така че всичко в предстоящото заглавие ще бъде собствено производство. Дали това е било правилен ход или не, предстои да се разбере. Докато играх демо-версия на играта от страната на Хищника, забелязах доста проблеми с engine-а, който има по-бедни възможности от тези на Unreal и Quake II. Положителна черта на "engine домашна направа" е, че самият облик на играта е различен. Той не прилича на многобройните клонове, които използват една от тези две платформи и поради тази причина имате повече или помалко сходен с този на оригинала графичен облик. Фирми като Valve, които да правят големи проблеми по вече закупен engine, са рядкост. Разликата от останалите позволява на Aliens vs. Predator да създаде нова, непозната атмосфера за играча.

Но стига съм разсъждавал по подобни теми. Сигурно някои от вас вече се чудят, как производители на игри са успели да съберат под един покрив същества като Хищника и Пришълеца. Всъщност тези, които си спомнят добре филма за Хищника, ще се сетят за една задочна среща между двете чудовища. В кораба на Хищника. Пришълецът беше под формата на трофей. Сега, обаче, Пришълецът е тук и смята да поговори с Хищника за ОНЗИ момент.

Историята е горе-долу следната. На неизвестна планета е построен огромен изследователски комплекс. В него земляните си експериментират с гените на извънземните, за да успеят да открият по-съвършени оръжия. И успяват да си сътворят един своеобразен Франкенщайн - чудовище, наречено Xenomorph. То е доста опасно и с достатъчно опак характер, та веднага да реши, че мястото му не е в клетката, а навън сред природата. А тъй като Xenomorph е невероятно смъртоносна гадина, задачата да се спре е доволно сложна.



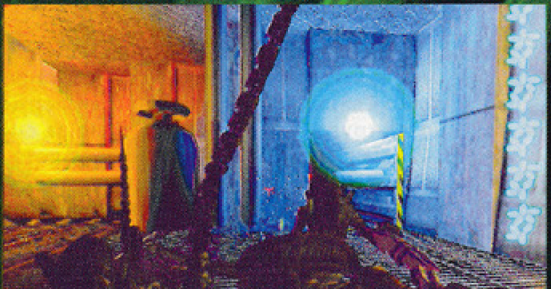
Това е и ситуацията, в която вие трябва да направите своя избор. С кого ще играете! Пришълецът, Хищникът или Баретата (забравих ли да ви кажа, че има и трети персонаж!). Всеки един от тях си има различна цел. Задачата на баретата е да взриви цялата планета, за да не даде на Xenomorph възможността да се разсели на други планети. Много благородно! Пришълецът не е от ордена на Францисканците. Неговата цел ще бъде да избие колкото се може повече врагове и да напусне това прокълнатото от бога на неговата раса място. За задачата на Хищника има няколко разпространени версии. Според едни, той е бил заловен от хората и неговият космически кораб е разгло-

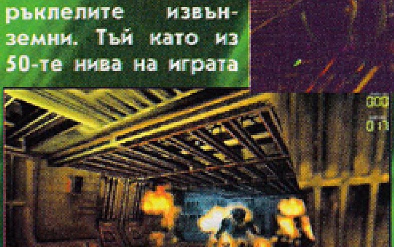


бен. За да може да излети и да се върне към обичайните си занимания (чай в четири часа, сапунено сериалче и бридж с колегите петък вечер) той трябва да намери всички части от возилото си. Според втора теория, задачата му е да спаси свой събрат по раса, заловен от хората.

Предполагам, че вече никой не се съмнява, че трите героя имат съвсем различен стил на игра. От вашия избор ще зависи, каква ще бъде тактиката ви по време на битка. Но това вече сте го чули многократно, затова по-добре да ви спомена две-три думи за всяко едно същество:

Баретата е най-стандартният персонаж. Ще прилича в максимално степен на колегите си от останалите 3D екшъни. На негово разположение ще бъде най-сериозната артилерия в играта. За да се отърве от алиеновидната паплач, пехотинецът ще си служи с такива оръжия като базуки и ракетомети. Човекът ще разполага с пушка с интелигентно насочване, която ще се центрира върху първия забелязан враг. Останалите оръжия като гранатохвъргачка и картечница също няма да са безполезни по време на ловенето на пощъркнелите извънземни. Тъй като из 50-те нива на играта ще бъде доста тъмно и зловещо, устройството за усилване на виждането е добре дошло.





Хищникът е по-голяма атракция. Естествено, той си има възможност да става невидим, а на рамото си все още има прочутото му плазмено оръжие с лазерно насочване. Лазерът ще ви помага да бъдете по-точни и с дисковете за хвърляне, пушката и пистолета, които ще имате на разположение. Като оръжие за близък бой разполагате с естествени шипове, които са особено ефективни срещу пришълците. Специалните способности на Хищника не свършват дотук. Той е в състояние да вижда в три различни режима - нормален, за откриване на хора и за намиране на пришълци. Всеки един от тях си има своите предимства и недостатъци. Хищникът ще може да се лекува, както и да се самовзриви. Всичко това му коства специални точки (нещо като мана). Като използвате аптечката (ако може да се нарекат така двата кристала, които забивате в себе си), плазменото оръжие и невидимостта, тя се изхабява. Така че няма да имате непрекъснато възможност да разигравате вашите преследвачи. Интересното при Хищника е, че при него всяко оръжие си има своето подобие на снайпер. Просто можете да ''увеличавате'' картината (примерно с помощта на scroll бутона на мишката ви, още една причина да си купите подобна джаджа).

Пришълецът е с най-бедни огневи възможности. Съвсем естествено е той да не може да взима каквито и да е било оръжия. Неговите предимства са в бързината му. Ако трябва да се саморазправи с врага, Пришълецът разчита на своята киселинна плюнка, на нокти, зъби и опашка. С течение на времето той става все по-мощен и по-мощен. Неговата скорост се увеличава, така че в single-player игра Пришълецът накрая се превръща в най-якият персонаж. Допълнителни възможности - катерене по стени и висене като прилеп от таваните. Падането от огромни височини не носи негативни последствия (като изкълчено кутре или смърт, например). Неприятно за враговете, но факт. Освен това, когато един Пришълец бива убит, неговото тяло остава заплаха за вразите - от трупа струи киселина, която може да довърши някоя друга Барета или Хищник останали на символично количество живот.

Тук е време да кажа още няколко думи за engine-а на Rebellion. Според тях той е много, много добър. Неговите основни предимства според производители са: деформация на текстурите на подовете, стените и дори самите играчи; използвани са частици (в 3D дизайна известни като particles), за да се пресъздадат елементи като дим, огън, кръв; реалистичност - следи от вода, кръв и подобни подробности; възможност да се разчленяват различните същества и те да продължават да се движат по белия свят, но да речем с една ръка по-малко; детайлизирани нива, създадени от полигони; динамично осветяване - можете да разрушавате източници на светлина, а самите ефекти са направени невероятно. След това поиграх демото и ето моите наблюдения. (нямам претенции, че съм безкрайно изчерпателен като Rebellion, но мисля, че моето мнение е малко по-обективно). И така - Aliens vs. Predator не изглежда толкова добре, колкото се опитват да ни вътлпят. Някои елементи не са изпипани достатъчно. Например при смъртта си Пришълецът наистина може да ви засегне, но някак си много нескопосано изглежда фонтанчето от киселина, което шурти от тялото. Светлините примигват (повечето са червени) и по-скоро ме подразниха, отколкото възхитиха. Наистина, могат да се разрушат. Engine-ът им има немалко бъгове. Високодетайлизирани нива не видях. Може би отчасти, защото Aliens vs. Predator е една от най-тъмните в жанра и почти нищо не може да се види с невъоръжено око :)

Възможно е някои от тези недостатъци да се преодолеят докато играта излезе по щандовете- все още не се знае. Едно обаче не мога да отрека в Aliens vs. Predator. Атмосферата на играта е направена майсторски. Това стана втората игра, която ме накара да потръпна от ужас, когато чух Пришълец, надаващ бойния си вик.

Това, на което най-много се надявам от Aliens vs. Predator, е неговият multiplayer. От всичко казано дотук става ясно, че той ще бъде нещо забележително. Традицията от Blood II продължава и вече различните герои са не само skin-ове, а означават промяна в стила на игра. Ще видим само, дали отделните същества ще бъдат достатъчно балансирани. Защото винаги ми се искало да се вмъкна в ролята на Пришълеца и да сбарам Хищника Freeman за врата. Надявам се скоро и тази моя мечта да се сбъдне. А дотогава ще се изтезаваме на други 3D екшъни :)

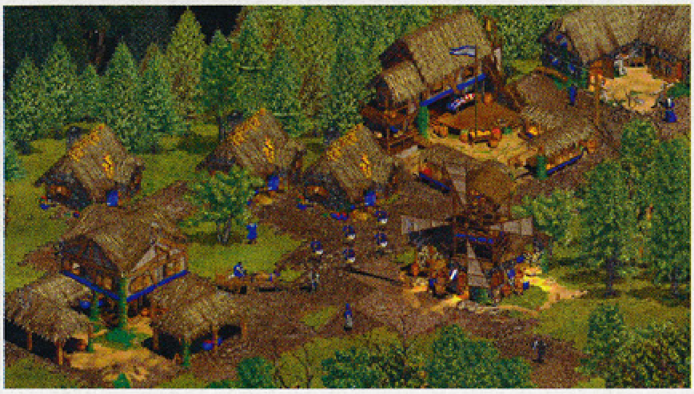
Groove

Age of Kings

Age of Kings е първото заглавие от новата ни рубрика - More Info. Тя има за цел да ви запознае с новите елементи относно игрите, за които вече сме писали. Смятам, че няма по-подходящо начало от такава игра като Age of Kings - тя наистина е много обещаваща. Но стига толкова общи приказки, да преминаваме към Age of Kings, защото ако всичко, което успях да прочета за нея, е вярно, скоро короната на стратегиите в реално време ще има нов собственик. Какви ще бъдат нововъведенията в Age of Kings !

Графика

Първото нещо, което ми направи огромно впечатление още при първия ми сблъсък с играта, бе нейната графика. Тя е направо уникална. Това си личи и от картинките от, които успяхме да изровим по Интернет. Повярвайте ми, наистина много графичен материал е преминал през ръцете ми, но такава изпипана до последния детайл картина на стратегия в реално време не бях виждал. Ландшафтът е направен с хиляди подробности. След като видях, как са пипнати океаните и реките в Age of Kings, тези елементи в другите игри ми изглеждат направо дървени. Изваяните делфини, китове и риби, които плуват в тях, също ще допринесат за графичното съвършенство на Age Of Kings. С него може да се сравнява единствено 7 Kingdoms 2, който също се очертава много интересно заглавие.



Прекрасно детайлизираният терен не е единственото нещо, което ще ви направи впечатление. Сигурно сте забелязали от screenshot-овете, че втората част на играта ще има нови, много по-големи сгради. Стремежът към реализъм в Ensemble Studios и при този елемент е достоен за възхищение. Новите сгради са в "пъти" по-огромни от военните части. Оставям на вас да прецените доколко успешни са те. При всичко казано досега по отношение на графиката, навярно никой не си и помисля, че единиците ще си останат на нивото от Age Of Empires. Успях да се докопам до няколко анимации от бъдещата игра, които показват движенията на военните части. Пуснах ги по няколко пъти, за да се насладя на реалистичните движения. Естествено, използван е motion capturing, а като си говорим за детайли - дори пелерината на мечоносците се дипли, докато се разхождат. Невероятно!

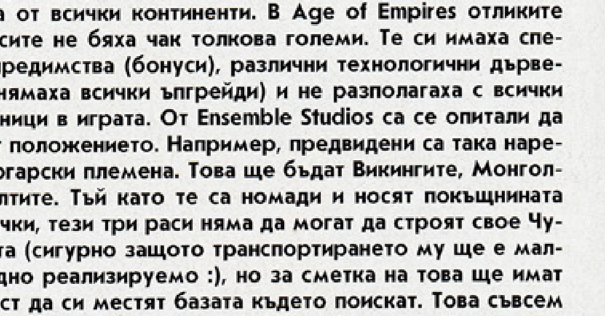
производител: Ensemble Studios
разпространител: Microsoft
жанр: real time strategy
дата на излизане: пролет / лято 1999
homepage: www.ageofkings.com

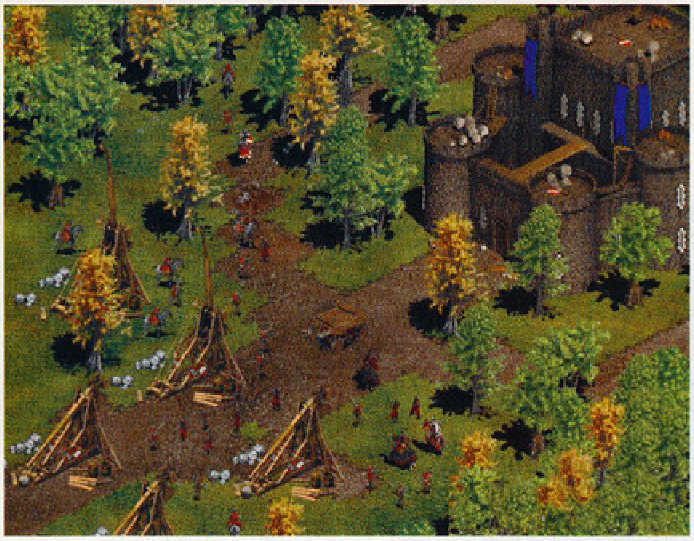
Епохи и Раси

Действието в Age Of Empires 2 ще се развива в четири епохи - Dark Age, Feudal Age, Castle Age и Imperial Age. В първата част на играта те бяха само три: Tool Age, Bronze Age и Iron Age. Единствено маниаците на Age of Empires какво може да означава добавяне на още една епоха - много по-голямо разнообразие. От Ensemble Studios ще трябва доста да си поиграят, за да успеят да балансират всички раси и да ги направят достатъчно равнопоставени.

Като стана дума за раси - те ще бъдат цели 13 (явно от Ensemble Studios не са фаталисти) - Англичани, Франки, Византийци, Келти, Китайци, Готи, Японци, Монголци, Персийци, Сарацини, Германци, Турци и Викинги. Както сами виждате - сган, взета от всички континенти. В Age of Empires отликите между расите не бяха чак толкова големи. Те си имаха специфични предимства (бонуси), различни технологични дървета (тоест нямаха всички ъпгрейди) и не разполагаха с всички бойни единици в играта. От Ensemble Studios са се опитали да раздвижат положението. Например, предвидени са така наречените чергарски племена. Това ще бъдат Викингите, Монголците и Келтите. Тъй като те са номади и носят покъщнината си на колички, тези три раси няма да могат да строят свое Чудо на Света (сигурно защото транспортирането му ще е малко по-трудно реализируемо :), но за сметка на това ще имат възможност да си местят базата където поискат. Това съвсем не е всичко. Крайно неефективни при събирането на ресурси, тяхната основна задача ще бъде да успеят да ограбят съседите си и да плячкосат градовете им. Ако вие като Келти (или някоя друга чергарска раса), когато нахлуете в някой град, ще можете да отвлечете селяните му (които стават автоматични ваши при положение, че достигнете Town Center-а) и да задигнете ресурси от пазара на противника. Естествено, могат да ви контраатакуват и да си върнат, каквото сте успели да откраднете, но това са си рисковете на професията. По всичко личи, че купонът при тези раси ще бъде голям.

Другата голяма новост в Age of Kings ще бъде наличието на военна част, която да е уникална за всяка една цивилизация. Тя няма да бъде измислена, като





дракон или космонавт например, а исторически достоверна единица. Например японците ще имате на разположение самурай. Той ще е въоръжен с лък и меч. Когато му се наложи да се бие, той първо ще се опита да отстрани противника от разстояние. Ако не му се отвори парашутът, ще извади хладното оръжие. За останалите раси не успях да намеря информация (подозирам, че ще се срещнем и с берсеркери), но мисля, че вече картинката ви става ясна. Уникалните военни части ще се различава от супер-единиците (например Cataphract). Не е задължително самураят да се появи чак в Imperial Age и да бъде най-силното ви оръжие

Военни Части и Сгради

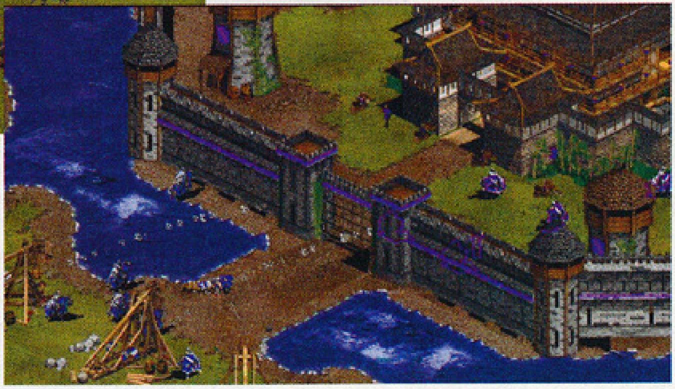
Така или иначе вече започнахме темата за военните части, да продължим докрай. Поради смяната на епохите, всички те ще бъдат изцяло нови. Ще бъдат разделени главно на четири групи - пешаци, стрелци, кавалерия и обсадни машини. Очаквайте да се срещнете с най-обикновени единици като мечоносци, копиехвъргачи (е, не като Ян Железни) и др. За разлика от първата част, обсадните машини няма да могат да се движат наляво-надясно (но и няма да са изцяло стационарни). Причината за това е следната - катапултите и балистите в АОЕ бяха прекалено силни. Врагът ви не можеше да направи много, ако срещу него се изправеха 10-ина катапулти подкрепени от 5-6 балисти. Неравновесието е отстранено във втората част. Обсадните машини ще бъдат използвани доста по-скромно. Сред тях ще видите - скорпион-балисти, ръчни оръдия, оръдия за бомбардиране и други.

Корабите ще продължат да ни радват и в Age Of Empires 2. При тях разнообразието ще бъде много по-голямо. Ще има модели, на които може да се прикрепи оръдие или някое друго оръжие. Не по-малко интригуващо звучат и абордажните кораби, с чиято помощ ще превземате чуждите корита и ще ги присъединявате към вашата флотилия.

За какво ще са ни обсадните оръжия? Ами за да превземем крепостта на врага. Там по всяка вероятност ще се произвежда и специалната единица на всяка раса. Крепостта ще се пази от гарнизонна войска, а по кулите й е предвидено да патрулират войници. Единственият недостатък засега е липсата на стрелци по стените. Ако решите да проучите какви са позициите на врага ви, ще имате възможност да наемате шпиони. Ако пък искате да отвлечете вниманието на защитниците - наемете си хора да се опитат да пробият от второ място крепостната стена. Отбраняващите се пък ще могат по-бързо да се възстановяват от раните си в специални сгради - храмове. Нещо, което досега не е правено досега в една стратегия в реално време.

Разбира се, в сградите вече ще можете да задавате тренирането на няколко единици една след друга. Предвидена е и възможността вие да определите място на събиране и оттегляне на военните ви части (последното е доста добра идея). Ръшовете като че ли няма да съществуват в Age Of Kings, тъй като дори и в първата си постройка ще можете да произведете някакви военни единици и да избегнете ранното нападение. Предвидени са сгради като университет, пазар и т.н. Пак ще строите къщи за народонаселението, като този път на всеки 50 души ще ви се наложи да строите и нов town center. Фермите ще играят по-голяма роля в играта. В първата част те се използваха като последна възможност за снабдяване на храна, защото бяха най-бавният начин да си набавите с този ресурс, а и имаха ограничен капацитет (непрекъснато трябваше да се строят наново). В АОК, ако има с какво да ги поддържате, те ще бъдат вечни. Освен това ще се простират на по-голямо разстояние, а вашите единици ще могат да минават през тях.

Ще приключа този доста подробен параграф със селяните. Те продължават да бъдат вашата основна работна сила - гръбнакът на икономиката. При тях също ще има нововъведения. Като за начало ще можете многократно да подобрявате характеристиките им. Например при изобретяването на стана, ще обзаведете работната сила с някакви елементарни предпазни ризници. Освен това ще можете да ги сложите да се трудят в работилници и да ви произвеждат стоки. Голямата изненада се очаква да бъдат работничките. Да, явно АОК няма да бъде изцяло доминирана от мъжкото съсловие. Женската половина ще се опита да наложи своята воля при воденето на домакинската работа - цепене на дърва, добиване на руда, надпивания и други подобни. А и ще повишава бойният дух на войниците ;P

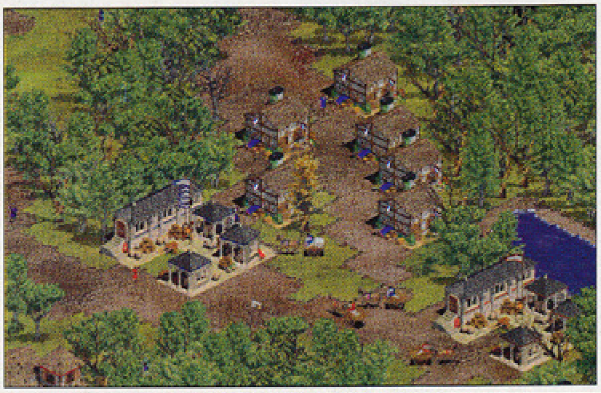


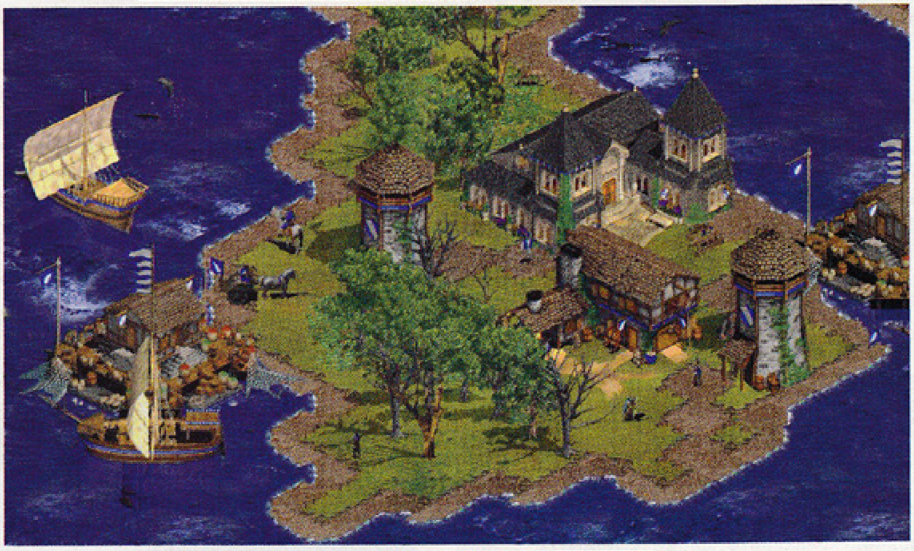
Изкуствен интелект

И той е подобрен до голяма степен. Намирането на най-краткото разстояние между две точки няма да представлява проблем за вашите войници. Те (за разлика от вас) от самото начало ще знаят цялата карта, така че няма да блокират някъде, ако им укажете да отидат в неизследвана област. Компютърът също е поумнял в значителна степен. Поведението му няма бъде предварително зададено, а се определя според обстановката. Ако решите например да правите "Чудо на Света", не бива да се изненадвате, ако вашите съюзници се съюзят с враговете ви и ви нападнат заедно.

Просто процесът по определяне на приоритетите на компютърния играч е станал много по-сложен.

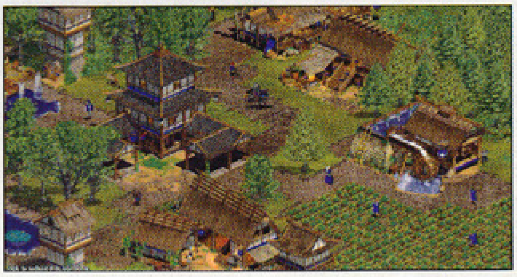
Частите ви ще имат подобрен изкуствен интелект. Те ще се групират автоматично в стандартни формации. Освен това стрелците сами ще заемат позиции зад пешаците, а обсадните оръжия няма да стрелят точно в най-голямото меле, където по някакво нещастно стечение на обстоятелствата около 90% от хората са ваши войни. Вие ще имате възможност също да ги поставяте в определени формации, които ще имат и голямо значение при битката. В зависимост от това, къде се намира дадена единица в някаква военна постройка, тя ще търпи повече или по-малко щети при нападение. Военните ви части ще изпълняват и по-съвестно поставените им задачи. Например когато правят огледи, ще ви съобщят, когато намерят врагове, а не просто мълчаливо да ги подминават. Ако ги накарате да проследят някой, те ще се стремят да останат извън полезрението му. Поведението на частите ви ще бъде стандартизирано до три модела: пасивно, защитно и агресивно. То може да бъде определено както индивидуално, така и за цяла група и ще влияят на начина, по който единицата ви ще се държи по време на битка.





Технологии и интерфейс

Технологичното дърво в AOK е разширено и ще включва над 100 изобретения. При такава внушителна цифра е много съмнително, че в една игра ще има възможност да се открият всички технологии. От всичко казано досега излиза, че AOK ще бъде много комплексна стратегия. За да могат да бъдат управлявана ефективно вашата империя, ще ви е необходим опростен и интуитивен интерфейс. Разработчиците обещават да направят всичко възможно, да улеснят максимално играча. Голямото нововъведение ще бъде мини-картата. Тя ще поддържа три режима - военен, ресурсен и търговски. Мини картата ще показва различни неща във всеки един от тях, които да ви помогнат да се ориентирате правилно по терена. Например ако сте избрали ресурсен режим, ще виждате ресурсите, които сте открили, а неработещите селяни ще бъдат указани като светещи точки.



Видове Ресурси и Икономика

Ето че вече стигнахме и до ресурсите в AOK. Тук са настъпили големи промени. Като за начало, прибавени са два ресурса: руда и стоки. Рудата е заела мястото на златото, което е станало официалната валута в AOK. Тя ще ви бъде жизнено необходима, ако възнамерявате да се представите добре в една разгорещена битка на AOK. В играта по-мощните единици просто ще се нуждаят от руда, за да имат с какво да се бият.

Другото интересно нещо относно ресурсите е тяхната възстановимост. Ако не изсечете дадена коричка до крак (дърво де), скоро отново ще порастнат дърветата. Пасажите с риба ще имат същото свойство. Златото няма да се въргаля безразборно по земята, както бе това в AOE. Ако ви се наложи да купувате нещо, ще трябва да намерите начини да го печелите. Процесът по опаричване може да стане по много (и все оригинални) начини. Първият е чрез война. Изгорете сградите на противника и в останките ще намерите достатъчно полезни материали. Хитро, нали? Вторият е търговията. Тя бива два вида - вътрешна и стокова. При вътрешната търговия вие разменяте на пазара злато срещу ресурси (или обратното). Там ще важат икономическите принципи на търсене и предлагане - колкото повече купувате дадена стока, толкова по-висока ще бъде цената й. Предмет на размяна ще бъдат стоките. Те се произвеждат в специални работилници, където отнемат по една единица от всички ресурси (без злато). Тяхното съществуване е неосезаемо (т.е. няма да виждате някъде напълнени складове). Когато установите търговски отношения с някого, вашите докове/пазари ще се напълнят с хора, вършещи бизнес. От това ще печелите пари. Доходите от куфарната търговия са право пропорционални от риска. Пътят на вашите търговци изобщо няма да са недосегаеми. Те са заплашени от стада вълци и престъпници. Ще трябва да ги пазите с конвои от войници. Уязвимостта на търговците може да използвате срещу врага си - ще имате възможност да тормозите икономически враговете си, като им пускате наемници по търговските пътища. Ще съществуват и така наречените маршрути, които трябва първо да бъдат открити. Те водят извън картата - просто вашите кораби/кервани изчезват от полезрението ви и след известно време се връщат натоварени с пари.

Ролята на икономиката в AOK ще бъде много по-голяма. Вие дори ще можете да победите, ако успеете да натрупате определено богатство. Това ще е един от няколкото начина да достигнете до краен успех. Наред с военния триумф, на ваше разположение са вариантите да построите Чудо на Света и да го защитите от нападение. Горе-долу това е една голяма част от нещата, които искам да ви кажа за AOK. По принцип мога да напиша още толкова страници за новите елементи в AOK, но за съжаление мястото ми е ограничено. Надявам се, че след като сте прочели допълнителната информация относно играта и вие да се присъедините към хилядите заклети AOE фенове, които чакат с нетърпение втората част.

Groove

SHADOW MAN

производител: **Iguana**
разпространител: **Acclaim**
жанр: **3rd person**
homepage: **www.acclaim.com**

Mike LeRoi води интересен начин на живот. Бивш професор по Английска литература, той се подвизава като наемен убиец в мрачния подземен свят на Ню Орлеанс. Макар и смяната в интересите да е доста необичайна, по-особеното в случая е, че този наглед нормален човек от плът и кръв, може да преминава в The Deadside - страната на мъртвите - където той се превръща в безсмъртен воин, известен като Shadowman. Роб на вуду-жрица (и неин любовник), Mike и неговото алтер-его са последната надежда на човечеството за спасение от предстоящия апокалипсис - денят, в които мъртвите ще се надигнат от гробовете си. А, щях да забравя неговият помощник - дребно джудже, което от време на време се превръща в змия с човешка глава - ей така, по детски.

А вие си мислехте, че живота е странен?!?!?!?!

Да наречем сценария на тази игра сложен и заплетен е същото като да кажем, че Титаник е късометражно нискобюджетно филмче. Всичко започва с един сън: пророческо видение за настъпването на Армагедона, получено от Mama Nettie - вуду-магьосницата, създала нашият антигерой чрез насилствено присаждане в гърдите му на Маската на Сенките. Този могъщ артефакт е събрал в себе си силата на поколения Shadowman-и (очевидно длъжността съществува от древни времена). Вие, в ролята на Mike, сте най-добрата, последна и единствена надежда на човечеството. Целта в играта е да спрете група серийни убийци, целящи настъпването на Апокалипсиса. За целта ще трябва да обиколите различни места в търсене на информация. В крайна сметка трябва да намерите The Asylum - място в Deadside, където се събират убийците - и да предотвратите отварянето на вратата между света на живите и мъртвите, зад която дебнат силите на мрака. Връзката ви между двата свята ще е едно плюшено мече, подарък от мъртвия ви брат (ако това не е оригинално, те па на).

За да се справи с тежката задача пред себе си, Mike ще разполага с доста богат репертоар от разнообразни движения, скокове, удари, ритници и превъртания. Дори ще има възможността да ходи на пръсти, което ще е доста полезно в някои моменти, когато ще трябва да се промъквате безшумно покрай някои противници. Но най-важното нещо в играта е способността да действате с двете си ръце едновременно, което отваря огромни възможности в gameplay-я. Така например ще може да отключвате врата, докато стреляте по противниците си!

За късмет на г-н LeRoi ръцете и краката няма да са единственото му средство за борба. В негова помощ идва доста богат арсенал от оръжия - от по-конвенционалните ножове, пистолети и пушки до по-необикновените магически умения и артефакти, които са приложими само в света на мъртвите.

Ех, света на мъртвите, това райско местенце. Това е мястото, където за пръв път ще влезете в ролята на Shadow Man и ще можете да се възползвате от Маската на Сенките, за да канализирате некромансерските си сили.

Доста труд се влага в създаването на свят където царува лудостта и ужаса, каквото всъщност представлява The Deadside. Мрачни постройки в стил "индъстриал" ще се поместват в извратен, почти органичен свят. Тук нещата са в истинската си форма - жестоки престъпници са представени като странни чудовища без очи, а убийците, които преследвате са лигави демоноподбни създания с щракащи челюсти, целите окичени с пипала. Оттук започват и различията между gameplay-я на тази игра и праволинейността на Tomb Raider и компания.

В Shadow Man няма нива, във вида в които сме свикнали. Чрез откриването на разнообразни вуду артефакти и оръжия, различни места и разнообразни пътища ще се откриват пред героя ви. Решаването на загадки, наред с развитието на историята, ще изисква връщането ви към места, на които сте били и преди това. Някой елементи на сценария ще имат константно разположение в пространството (леле боже!), като Mama Nettie например, която винаги можете да намерите в блатата край Луизиана, но тяхното значение ще се променя с нарастването на мощта и уменията на Shadow Man.

За постигане на задължителния вече в игрите реализъм, момчетата от Iguana Studios са използвали собствена система за Motion Capturing. Това, което е по-интересно обаче е прилагането на специално разработената Softskin технология. Тя позволява кожата на персонажите да се деформира по реалистичен начин при движение. Така например ще можем да видим как ризата на Mike се свива и сбръчква по-доста естествен начин, докато той приклякава, за да избегне противниковите куршуми. Дори движението на мускулите му под дрехите ще се забелязва. Shadowman е ново екшън-приключение, позволяващо ви да видите света през очите на Mike LeRoi или на неговият необикновен близнак. "Ще клонираме Кака Лара в света на живите мъртви, а?" ще си помислят някои. И донякъде ще са прави! Но ако това, което момчетата от Acclaim са замислили, се реализира по начина, по който те ни обещават, крайният резултат ще накара г-ца Крофт да изглежда като недорасляк. Още повече, че самата фирма, разработваща проекта, е доста навътре в окултният свят - през 1998 Acclaim "възкръсна" от пошлостта и творческото слабоумие, в което бе изпаднала само допреди година. Forsaken бе само началото на пътя към "света на живите" в игралния бизнес, а Shadowman ще е може би най-важната крачка на фирмата към The Lifeside.

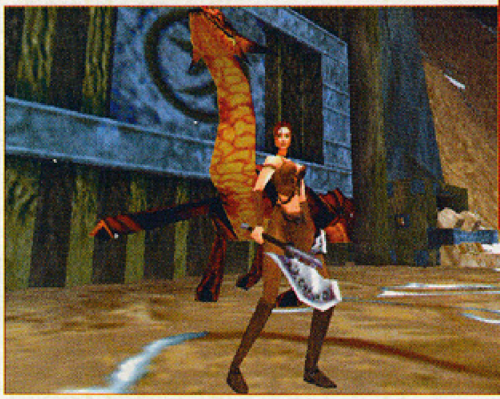
Whispe

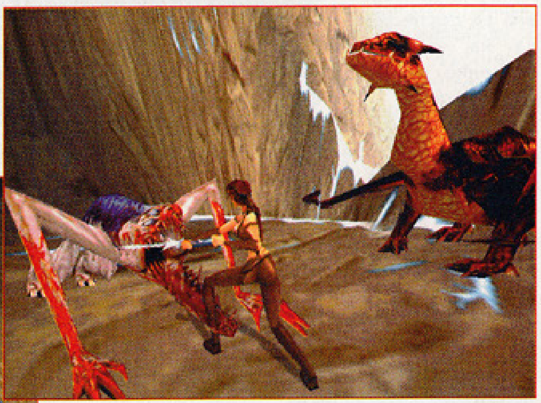
DRAKAN

производител: Surreal
разпространител: Psygnosys
жанр: 3rd person
homepage: www.psygnosys.com/drakan

Всички обичаме драконите. Добре де, почти всички - изключвам онези девици, които доста често биват отвличани от крилатите създания, но те сами са си виновни (ако не бяха девици, нямаше да ги отвличат). Съобразявайки се с интересите на преобладаващата част от населението (без девиците, естествено), момчетата от Psygnosis са решили да отговорят на хорската любов по единственият възможен (според тях) начин - като направят увлекателна и интересна игра, в която някой хвъркат гущер да заема централно място. Крайният резултат ще бъде Drakan: The Order of Flame.

Действието в Drakan се развива във фентъзи свят, покорен от злото (ох, пак ли?). Могъщият магьосник Kulrik е потопил света в мрак и хорди от чудовища са залели земята. Вие влизате в ролята на главната героиня - Rynn. Събуждайки се един ден след тежка запивка, тя открива, че нейното село е разрушено, жителите му са избити, а нейният малък брат е отвлечен. С натежало от мъка сърце и бушуващо желание за мъст, Rynn се впуска в опасно приключение, чиято крайна цел е избавлението на земята от ордите на Kulrik.





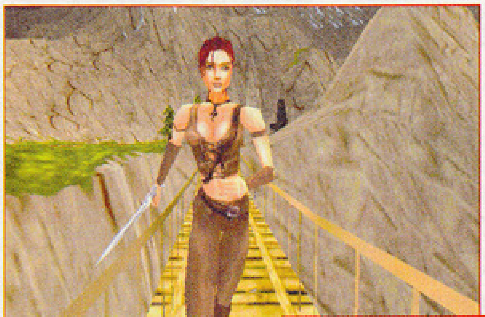
За радост на нашата героиня, тя няма да бъде сама в борбата си срещу злия магьосник. В ранните етапи на играта ще срещнете благородния дракон Arokh, един от Древните, който ще се присъедини към вас. Действието ще се развива в пет доста различни свята, обхващащи общо 14 огромни нива. За разлика от други подобни игри, тук преминаването от едно ниво към друго няма да е свързано само с убиване на чудовище. Ще трябва да изпълнявате определени задачи и мисии, за да продължавате напред. Отделните нива ще бъдат доста обширни и някои от тях ще имат по една-две подземни поднива. Докато се реете из небето на гърба на Arokh, може да забележите някоя интересна пещера долу. Ако решите, че дупката си заслужава внимание може да слезете и да поогледате. Благодарение на специално разработеният engine на играта преминаването от сцени на открито към такива на закрито ще става плавно и естествено.

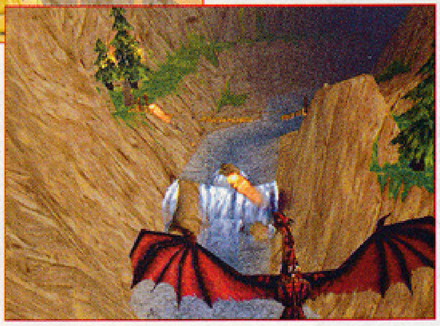
Световете, които ще посетите ще бъдат населени от хора (повече от 25 различни персонажа), с които ще можете да разговаряте. От тях ще получавате ценна информация, както и задачи за изпълнение. След изпълнението на поставените ви мисии в отплата ще получавате различни магии или оръжия, които да ви помагат в приключението. Но освен хора ще срещнете и много гадини, с които да премерите сили - дракони, wartoks, stone giants и др.

Без значение кои мисии ще

изберете и кой свят покорявате, винаги ще имате избор да летите на гърба на дракона, или да напредвате пеша. Единствено първата мисия задължително ще минете на крак, но от момента, в който намерите Arokh ще трябва да решите - дали ще ползвате услугите на големия червей и ще се придвижвате бързо между отделните места, или ще тръгнете пеша. Ако изберете втората възможност ще трябва да се биете с многобройни врагове, но ще се срещате и с различни NPC-та, от които ще получавате задачи или информация, ще намирате различни power-up-и и др.

В зависимост от това дали сте във въздуха или на земята ще се определя и начина на водене на сражения. При въздушните битки думата ще има Arokh, който ще разполага със шест различни атаки (дихания), които трябва да намерите или спечелите, за да можете да ги използвате. При наземните сражения Rynn ще се изправи срещу враговете си с богат арсенал от оръжия (около 50), включващ мечове, брадви, боздугани, лъкове и др. Освен конвенционалните средства, главната героиня като ще може да усвои и някои магии (седем на брой). Но за да се справите с Kulric ще са ви нужни силите и уменията и на двамата ви персонажи.





Използваната от Psygnosis Skeletal Animation System трябва да ни предложи изключително реалистични движения за нашата героиня и драконът й. За Rynn са предвидени повече от 100 различни движения, което е много повече от възможностите на кака Лара. Героинята от Drakan изглежда доста по-пригодена за приключения (говоря за външния вид и по-конкретно фасадата) от колежката си от Tomb Raider. Все пак вече говорим за работа с доста остри предмети (мечове, брадви и др.) и при прекаляване с употребата на Уондърбра може да се стигне до нежелателни сакатлъци.

Доста сериозно внимание се обръща на изкуствения интелект на противниците ви, като ще има по-глупави и по-интелигентни гадини. Първите ще се впускат срещу вас в момента в които ви зърнат, докато вторите ще имат доста по разумно поведение. Ето ви един пример: докато летите на Arokh, забелязвате някакъв wartok на земята. Тъй като създанието няма лък и не може да ви нападне, то се скрива сред дърветата, за да избегне вашите атаки или тича да вика подкрепления.

Може би най-голямата разлика между Drakan и Tomb Raider, а дори и останалите 3rd person игри е в multiplayer-a. По-скоро наличието му в новото заглавие на Psygnosis. Ще можете да избирате между няколко различни вида игра, като засега със сигурност се знае за стандартният DeathMatch и "Queen of Dragons". Deathmatch-ът ще предлага възможност за битки по земя, въздух или комбинирани. По-обаче изглежда QoD, където целта на всеки от играчите е да намери определен кристал, който му дава възможност да призове дракон и да сее смърт отвисоко. За да се запазва равновесието, се предвижда и кристал, който да свали летящия играч обратно на земята.

Като заключение мога да кажа, че с хубавата си графика, интересната комбинация от приключение (30%) и екшън (70%), възможността за водене на сражения по земя и въздух, и не на последно място сексапила на главната героиня (а и на люспестия й другар), Drakan има реалните шансове да е една от най-запомнящите се игри на 1999 година.

Whisper

Prince of Persia 3D

производител: Red Orb Entertainment
разпространител: Mindscape
жанр: 3rd person
homepage: www.pop3d.com

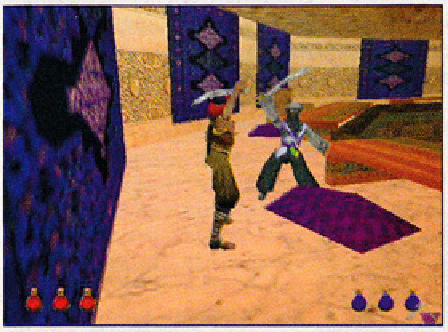
Prince of Persia: The Original Adventure излезе на пазара в края на 80-те години. За времето си, творбата на Jordan Mechner бе направо революционна с завладяващата история, предлагаща увлекателно приключение и невероятно анимирани сцени на скачане, катерене и дуелиране. Толкова истински изглеждаха движенията на Принца, че бяха направо нереални. В последствие научих, че Mechner е посещавал две години фехтовална школа, за да реализира максимално добре движенията на героя по време на битки. В първата част на играта вие трябваше да спасите красивата принцеса от лапите на злият везир Jaffar.

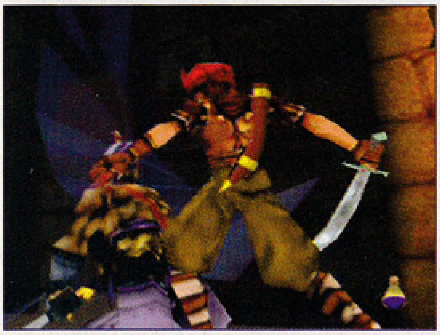
Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame се появи в началото на 90-те и продължи започнатото от предшественика й приключение. Злодеят Jaffar бе приел формата на Принца и отново отмъква Принцесата.

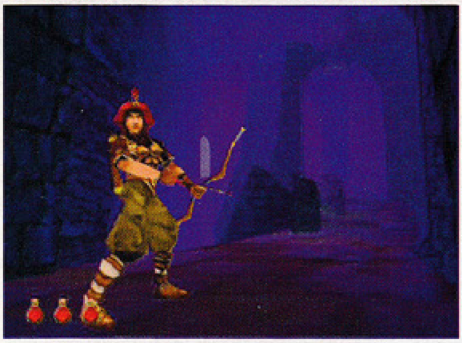
И тук, както в първата игра, действието бе свързано с тичане, скачане, катерене и дуелиране и преодоляването на лабиринти, капани и различни загадки.

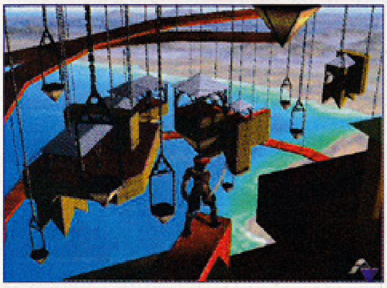
Мога съвсем откровено да заявя, че началото на жанра action/adventure бе поставено именно от тези две игри, без които Кака Лара щеше да е само мокър сън.

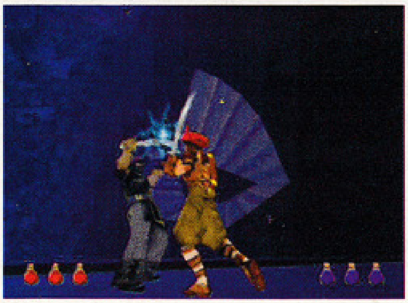
Историята на Prince of Persia 3D е в духа на предшествениците й. Гняв обзема Assan, по-младият брат на Султана, когато научава за сватбата на Принцесата и Принца (тя е била обещана на неговият де деформиран син Rugnor). За да отмъсти, Assan заповядва на горилите си да пребият и затворят Принца, а Принцесата да бъде отведена в замъка на Rugnor високо в планините. Нашият герой трябва да намери начин да избяга от затвора и да освободи любимата си. Не знам, дали и на вас ви звучи толкова постно, но определено това не е най-оригиналният сценарий на света, но не това е важното в случая.











В началото играта е била планирана да използва engine-a на Quake, но в последствие идеята е отхвърлена, поради необходимостта от прекалено много промени в него. След известно проучване изборът пада на две лицензирани технологии, залегнали в основата на нова платформа - NetImmerse - за изобразяване на околния свят и рендване - и Motivate за контрол и осъществяване на реалистични движения. Дали изборът е бил правилен, ще разберем когато излезе играта, но видяното от скрийновете е доста впечатляващо. Въобще като цветова гама и наситеност на текстурите Prince of Persia ще изглежда много по-добре от Tomb Raider. Но истинската прелест в играта е Принцът, при създаването на който са хвърлени огромни усилия. Още сега ще ви кажа, че той е глътнал около 30% от полигонният бюджет на играта! За постигане на максимален реализъм (нещо като запазена марка на Mechner и компания) е бил нает професионален гимнастик, като всички негови движения са "хванати" чрез Motion Capturing и впоследствие въплътени в главния герой. Това, заедно с възможностите на Motivate, ще допринесе за издигане на реализма в играта на доста високо равнище. Обзалагам се, че ще ви провисне челюстта, след като видите, как след продължително тичане вашият герой уморено се превива и диша учестено, докато гърдите му се движат в ритъм с поетия въздух. Тичането, скачането, катереното - всичко тези движения ще изглеждат така, сякаш жив човек ги извършва.

За бойните сцени са използвани услугите на военен консултант, специализирал във въоръжението от древността, с чиято помощ да се придаде историческа и фактическа достоверност на употребата на дадено оръжие. С негова помощ е нарисуван и целият ви арсенал, който ще се състои от три основни оръжия за близък бой и лък. В зависимост от случая ще можете да ползвате ятаган, бойна тояга (по-голям обхват, но по-бавна атака) и двойка мечове (по едно острие във всяка ръка, идеално за контриране), като всички останали бойни играчки, които ще намирате, ще са производни на тези трите. Като се има в предвид фактът, че Принцът не е Шварценегер и в много случаи един удар ще е достатъчен за кончината му, ще трябва доста внимателно да подхождате към избора си на оръжие.

Доста въображение и внимание е обърнато на приложението на наличния арсенал по време на игра. Например ще можете да използвате лъка си, за да активирате някой недостъпен бутон, или да повалите невнимателен пазач от разстояние, или дори да стреляте по някои предмет, за да отклоните вниманието на врага.

Освен оръжия ще намирате и голямо количество отвари, които ще имат различно действие - някои ще увеличават живота ви, други ще ви превръщат в птица, трети ще бъдат отровни. Предвижда се в играта да се включи и летящо килимче, с което да можете да достигате до труднодостъпни места.

За да се доберете до любимата си, ще трябва да преодолеете доста противници по пътя си (повече от 20). Някои от тях ще бъдат хора, други ще са извлечени от Персийската митология (джинове, ефрити и др.) Накрая ви очаква самият Rugnor - полу-човек, полу-тигър. Докато едни от опонентите ви ще търсят близкия бой, други ще ви обстрелват със стрели или магии. Враговете ви ще бъдат дарени с доста добър AI, който ще настройва начина им на водене на битки според вашите действия. Някои от тях ще преследват Принца, ще викат за помощ, ще задействат капани или ще затварят изходи. Но враговете ви няма да са единствената заплаха за вас по време на игра. Доста ще трябва да внимавате с разнообразните капани и препятствия, на които ще се натъквате, бродейки из света на Древна Персия. Освен от класическите шипове, стрели и наточени дискове, ще трябва да се пазите и от катапулти и някои все още неразкрити изненади.

Като цяло Prince of Persia 3D има потенциала да стане страхотна игра, а налице са и реални шансове да забие още един пирон в ковчега на Кака ни Лара. Но дали ще успее да достигне славата на своите предшественици (над 1 милион продадени копия)- ще разберем към средата на 1999.

Whisper

INDIANA JONES

и краят на Лара Крофт

производител: Lucas Arts
разпространител: Lucas Arts
жанр: 3rd person
homepage: www.lucasarts.com

Едва ли трябва да обяснявам кой е Индиана Джоунс. Единственият начин да не сте чули това име е да сте живели последните 20 години в отшелничество някъде в района на базов лагер 4 на северния склон на Еверест. Филмите, пресъздали приключенията на археолога-авантюрист, а впоследствие и компютърните игри със сходна тематика, са едни от крайъгълните камъни на културата за последните две десетилетия. За всички тези години въпреки многото опити, никой друг персонаж, не успя да се доближи дори на светлинни години до обаянието и чаровността на д-р Джоунс. Всички претенденти биваха сразявани от палавата усмивка и твърдата непоколебимост на Инди. Но последния - и най-успешен - опит да се отнеме славата на Индиана, дойде съвсем неочаквано не от големият екран, а от този на компютъра. Когато Tomb Raider излезе през 1996 година, всички разпознаха в надарената Лара Крофт образа на Индиана Джоунс. Дори самата игра бе заимствала прекалено много от концепцията на филмите за Инди. За известно време хората се възхищаваха на едрогърдата (псевдо)археоложка, най-вече поради липса на каквато и да била конкуренция. Но когато на плаката към третата част на нейните приключения като част от рекламната стратегия на Eidos бе пуснат надписа "Върнете се в Индиана, мистър Джоунс", наглостта и безсрамието на кака Лара станаха очевидни.

Ако преди 3 години Lucas Arts се почувстваха засегнати от нашествието на г-ца Крофт в тяхната територия, то сега чашата на търпението преля. Подготвяният от известно време проект ще се постарае да покаже на света, че когато става въпрос за археология и приключение има само едно име.

Indiana Jones and the Infernal Machine е четвъртата игра от поредицата за авантюрите на Инди. Като оставим настрана недоразумението Desktop Adventures, останалите две игри от серията бяха класически куестове, базирани на стария SCUMM engine. Последната реинкарнация на д-р Джоунс обаче ще се отличава доста от нейните предшественици. Това е така от една страна за да посрещне предизвикателството на Лара Крофт, а от друга да улови духа на филмите и да вдъхне живот на Индиана по възможно най-реалистичен начин.

И така - годината е 1947, Втората Световна Война е свършила и от някога могъщата Нацистка империя са останали само прах и спомени. Сякаш светът е станал по-добро място, но това усеща доста бързо изчезва. На сцената излиза нова сила - Съветска Русия. Желязната Завеса на комунизма се спуска над Европа и започва Студената Война.

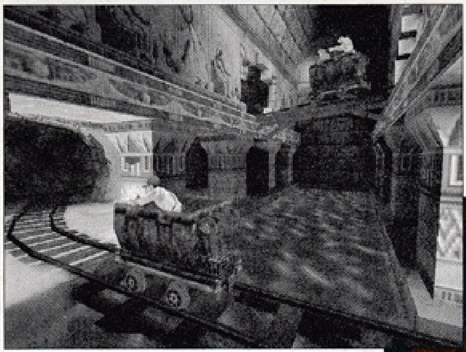
Междувременно професор Индиана Джоунс се е оттеглил от активна изследователска дейност и се е посветил изцяло на академичния аспект на археологията. Както може би се досещате това едва ли ще продължи дълго. И Инди го разбира, когато при него пристига старата му позната (и любима) Sophia Hapgood (ветеранка от Fate of Atlantis). Бившата археоложка вече работи към ЦРУ и информацията, която носи е доста обезпокоителна. Руският физик Генади Володников заедно с група комунистически агенти са забелязани от известно време да се навъртат около мястото в Иракската пустиня, където се предполага, че се е намирала Вавилонската кула. Според ЦРУ тяхната цел е откриването и сглобяването на древна машина, която позволявала отварянето на междупространствен портал към свят известен като Aetherium. Чичо Сам има нужда от помощ и Инди се съгласява да се намеси. Няколко части от машината са разпръснати из цялото земно кълбо и вашата задача е да ги намерите преди руснаците.

С тази четвърта част от серията се изпълнява и отколешното желание на Hal Barwood (човекът зад всички игри от поредицата) да се внесе повече екшън в играта - все пак тук става на въпрос за Индиана Джоунс! Целта ще бъде да се създаде добре баланси

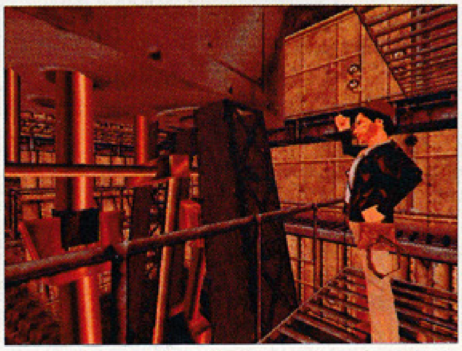
рана смес от приключение, решаване на загадки и стълкновения с противници от човешкия, животинския и извънземния свят.

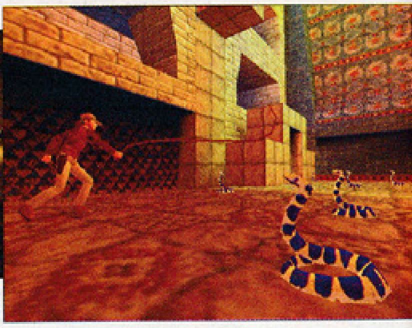
В сърцето на това начинание ще лежи 3D engine-a познат ни от Jedi Knight: Dark Forces II. Дори е имало идея играта да бъде first-person, но слава богу тази налудничава мисъл е била бързо отхвърлена. За да може да се реализират идеите на Hal за third-person игра се наложило да се попроменят някой неща в платформата. В крайна сметка се оказало, че над 80% процента от engine-a бил пренаписан наново, докато г-н Barwood останал доволен. Но крайният резултат си заслужавал - за разлика от старият му вариант вече можели да се създават огромни светове, като се наблегне сериозно на детайлността, без това да забавя скоростта на компютъра ви. Докато в Jedi Knight цветовата гама бе ограничена до 256, то в The Infernal Machine всички текстури ще бъдат в 24 битов цвят.

Това до голяма степен ще облекчи работата по представянето на екзотичните места, които нашият герой ще трябва да преброди в търсене на липсващите части - от разкопките на Вавилонската кула през мистериозният планински регион Тиан Шан в Казахстан до Ацтекските пирамиди край Теотихаукуан, че и по-далеч. Тези уникални географки местности са идеална предпоставка за някои от предвидените екшън сцени в типичен за Индиана Джоунс стил- спускане с надуваема лодка по бързеите на планински поток, преследване с джипове из джунглата и гонка с миньорски колички.



Доста голямо внимание се отделя на загадките в играта. Г-н Barwood обещава, че играчите ще отделят много повече време в дешифриране на надписи по стени на храмове или опити да задействат някоя древна машини отколкото в стълкновения с противници. Тъй като се предвижда някои от загадките да бъдат доста труднички в играта ще има автоматична карта, на която можете да задействате указател, които винаги ще сочи във вярната посока. Картата няма да ви предоставя отговора на проблема ви, но ще указва накъде да се насочите, а в повечето случаи това би трябвало да е достатъчно, за да откриете решението. За тези от вас, които смятат, че това не е особено почтено, ще добавя, че всяко едно използване на тази опция води до намаляване на крайният ви резултат - т.нар КИ (Коефициент на Инди). Така, че ако искате 100% резултат ще трябва да се оправяте сами.





Доста често освен с глава, Индиана ще трябва да действа и с някои други свои крайници. Възможността да тичате, скачате, пълзите, плувате и да се катерите ще ви предлага многобройни подходи към изпречилите се на пътя ви препятствия. Освен гореизброените движения ще можете да се възползвате и от верният другар на д-р Джоунс - камшикът. Доста сили се хвърлят този предмет да се превърне в съществена част от gameplay-я. Предвижда се да можете да използвате камшика по поне четири различни начина. Чрез него ще можете да атакувате вашите опоненти, като дори ще сте в състояние да изтръгвате оръжията от ръцете им. Ще може да го използвате за да се захващате за стърчащи предмети по стените и да преодолявате разстояния, които иначе не бихте могли да прекосите. Същото важи и за труднодостъпни високи места, където ще използвате камшика за да се захванете за здрава опора и да се покатерите по него. А ще има и моменти когато ще намирате предмети, до които не можете да достигнете и ще трябва да ги улавяте или събаряте с помощта на кожения ви другар (надявам се да не ме разберете неправилно).

За неизбежните моменти на конфронтация с различните противници в играта е предвиден и малък арсенал, от който Индиана ще може да се възползва. Освен задължителният револвер, снабден с безкрайно количество куршуми, в един или друг момент от приключението ще използвате пушка, базука, ръчни гранати и мини. По интересното е, че нито едно от тези оръжия няма просто да лежи на земята в очакване да го намерите и използвате. Единственият начин за обогатяване на оръжейния ви фонд е или от телата на мъртвите ви врагове, или да ги измъквате от ръцете на живите. А те в никакъв случай няма просто ей така да седят и да ви гледат. Освен хора ще се натъкнете и на доста представители на местната фауна (в зависимост от това къде се намирате). И тук отново ще видим препратка към филмите за Инди - ще трябва да се справяте с едни от най-мразените от него създания - змиите. На тях им се обръща по-специално внимание, тъй като идеята на авторите е при всяка среща с влечугите да усетите същият страх, който изпитва и Индиана във филмите. Има вероятност на края на всяко ниво или на няколко нива да се изправяте срещу някои бос, но тази информация все още не е потвърдена.

Whisper

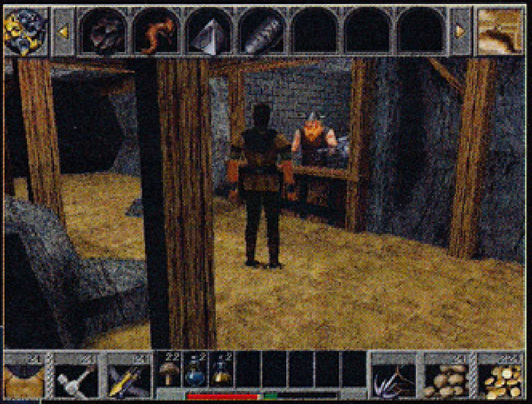
KING'S QUEST
MASK OF ETERNITY

производител: Sierra Studios
разпространител: Sierra Studios
жанр: 3rd person adventure
homepage: www.sierra.com

You cannot get the "flowers". At least not now!

Няма да ви губя времето в дълги уводни слова. Смятам, че всеки който държи в ръцете си това списание, ако не е играл, то поне е чувал за поредицата King's Quest. А в случай, че не сте запознат с нея, само ще ви кажа, че тя има 15 годишна история и седем перли в короната си. Трябва да отбележа и факта, че всяка следваща игра от серията е правила малка революция в бранша, като по един или друг начин е издигала технологичното ниво на по-високо равнище с една-единствена цел - да предложи на играчите по-увлекателно преживяване и максимално удоволствие пред компютъра. През всичките тези години милиони почитатели се потапяха в света на Daventry и се впускаха в изпълнение на царските куестове. За да бъдат в крак с времето, те биваха възнаградени с поддръжката на първите звукови карти, първите VGA контролери, първите CD-ROM устройства. Всичко това го казвам, за да не се налага да обяснявам защо днес King's Quest 8 е 3D игра. Всъщност отговорът е много прост - защото Roberta Williams, Кралицата на Приключението, е подготвила отрочето си да посрещне предизвикателството на новото време. При това го е подготвила доста добре.

В Mask Of Eternity за пръв път в историята на поредицата главният герой не е от кралското семейство. Вие влизате в ролята на Connor - обикновено селско момче, водещо обикновен селски живот. В един обикновен селски ден нашият герой води съвсем обикновен селски разговор с местно селско девойче (естествено - съвсем обикновено:). В един кратък и красив селски миг, когато изглежда, че на нашето момче ще му се усмихне селският късмет, цялата вселена отива по дяволите. Облаци се събират в небето, закривайки светлината, незнайно от къде се извива вятър и въздухът сякаш става от олово. В този миг горе в небесата Маската на Вечността, самото лице на Господа, е разбита от черна магия. Парчетата от Маската политат като метеори от небето и падат на различни светове; и докато те падат, мрак се надига и хаос обгръща света. Едно от парчетата се приземява в краката на младия Connor. Той се навежда да го вдигне и когато се изправя, всичко около него се е превърнато в камък.

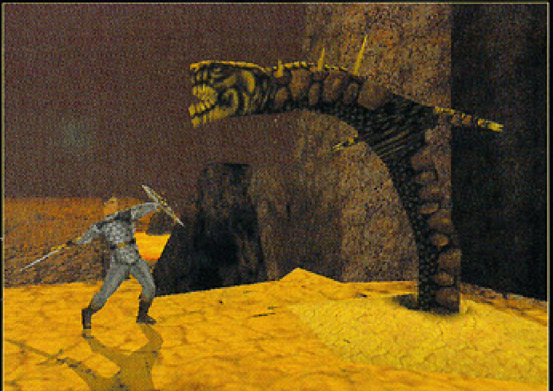


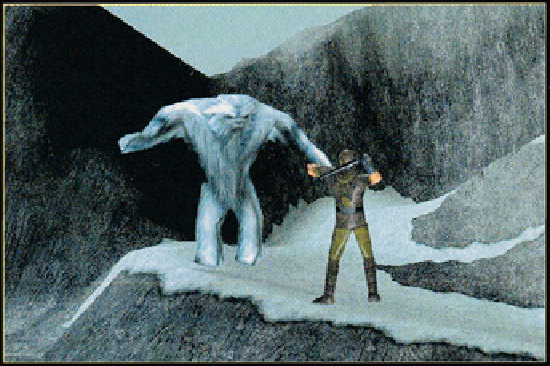
Докато осмисля съдбата си, младият герой забелязва странни създания, бродещи из земята на детството му, готови във всеки един момент да нанесат тежки телесни повреди на бедното селско момче. Така започва играта. С един фрагмент от Маската в ръка и една туника на гърба Connor се впуска в приключението на живота си: да възстанови Реда, Истината и Светлината в света.

Всъщност в началото не знаете какво точно е станало и какво се очаква от вас. Но докато бродите из Daventry, ще се натъкнете на местния магьосник, който е единственият оцелял след катаклизма. Или по-скоро полуоцелял, защото при опита си да се защити с магия не му е достигнало малко време. В крайна сметка по-голямата част от тялото му е вкаменена, но има достатъчно живот у него, за да ви обясни някои неща. Той ви дава задачата да намерите изгубените парчета от Маската и да възстановите реда във вселената.

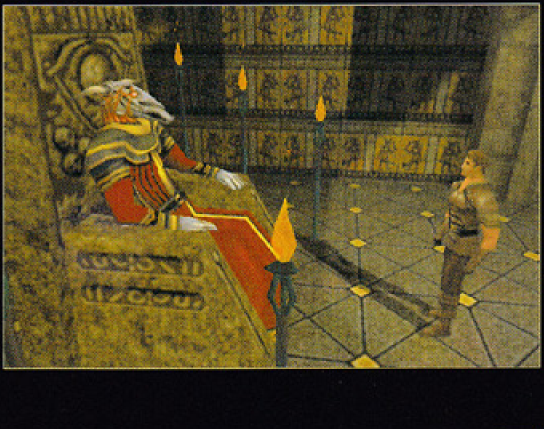
За да изпълните мисията си, ще трябва да преминете през седем различни свята, всеки със собствен облик и характерна атмосфера. За визуалното онагледяване на различните светове се грижи разработеният специално за играта 3D engine, способен да пресъздава доста реалистични и качествени образи. Всичко по екрана е покрито с добре изпипани ярки текстури и е напълно рендвано. От прасенцето, ровещо се в калта, до кристалния дракон, реещ се над замръзнало езеро, всичко е хубаво и детайлно реализирано. Това важи в още по-голяма степен за Connor, който е възнаграден с доста реалистични движения и добре изглеждаща "покривка". С напредване на играта всяка част от екипировката, която намирате и използвате, ще е видна по тялото ви. И ако в започвате само с една туника на гърба и чифт кожени ботуши, то към финала ще приличате на Тевтонски рицар.

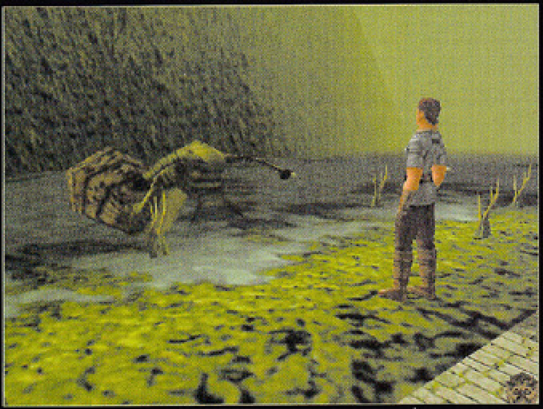
Нека не ви подлъгва монотонността и сивотата в началото. Дизайнерите нарочно са използвали убити цветове в първото ниво, за да подчертаят мрачното начало на приключението ви. Но с напредването на играта ще се насладите на впечатляваща цветова гама и великолепни текстури, които взети заедно правят Mask Of Eternity най-добрата игра до момента в категорията си. Тук трябва да отбележа, че един от най-впечатляващите аспекти е начинът, по който engine-а управлява най-дребните елементи от пейзажа - ще се насладите на листа, капещи от изсъхналите дървета в Daventry, снежинки, падащи обилно във Frozen Reaches, водата от фонтаните ще образува малки пръски. Освен това е помислено и за прозрачността на отделните елементи - така пръските вода няма да ви пречат да видите какво има зад тях. Няма да се спирам много подробно върху звука и музиката. Самият факт, че в нито един момент не си и помислих да намаля, а още по-малко и да изключа звука, трябва да говори сам по себе си. Държа да спомена само, че музиката е пряко свързана с действието, като ще усетите с ушите си всяка промяна в обстановката на екрана.





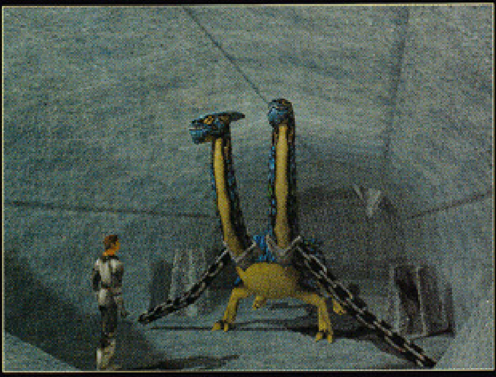
Новият вид на играта обуславя и нов gameplay. Дали е на добро или не, е въпрос на лично предпочитание, но едно нещо е сигурно - доста е различен. Новият облик определя нов начин на управление. Това, което на мен ми направи впечатление е, че интерфейсът е доста сходен на този на 3D екшъните. Управлението на Connor е комбинация на клавиши и мишка. Мишката служи за взаимодействие с околния свят и за управлението на камерата, докато движението на нашия герой е поверено на клавиатурата. Трябва да отбележа едно доста странно хрумване на дизайнерите - мишката може да контролира камерата само по хоризонтала. За да нагласяте погледа по вертикала ще трябва отново да прибягвате до клавиатурата. Другото важно нещо е, че не може да настройвате средствата за управление на Connor - ще трябва да се справите с това, което ви предлагат от Sierra. В общи линии възможните движения на Connor са ходене, тичане и скачане, включително и превъртане назад. Изключително неудобна е липсата на възможност за крачка в ляво или вдясно (т.нар strafe), което ще ви кара да се въртите като луд докато нагласите героя си в подходящо положение за скок например.





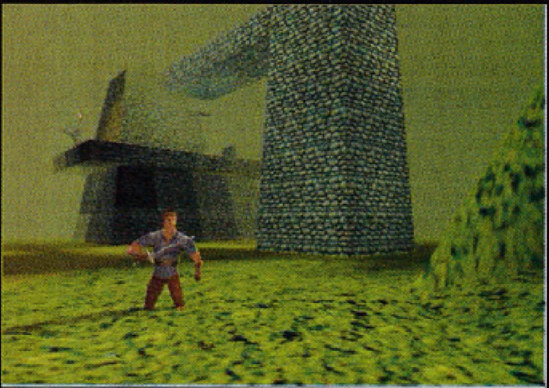
Воденето на битки е доста елементарно и наподобява това на Diablo - просто посочвате с мишката върху врага и натискате злобно левия бутон на мишката. Може да нанасяте и по-мощни удари - чрез задържане на Shift и левият бутон на мишката, но те са по-бавни и докато замахвате, оставате с открит гард. Елементарният интерфейс за водене на сражения може да се стори удобен на някои, но аз лично бях леко разочарован от него. Все пак Mask of Eternity е в голяма степен екшън-игра (дори повече отколкото очаквах или желаех) и по толкова елементарен начин да се елиминира голяма част от gameplay-я е малко несериозно. Но да оставим това на страна - въпрос на вкус и лично предпочитание.

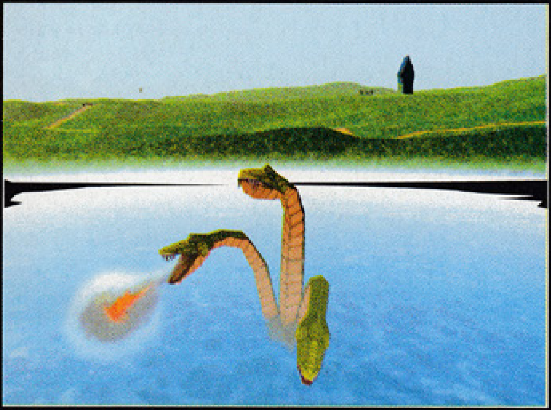
Истински новото в играта е ролевият елемент. По подобие на RPG-тата, Connor набира опит вследствие на разговори с NPC, решаване на загадки и сражения с противници. С трупане на опит се покачват защитните и нападателните му способности, както и нивото на жизнените точки. С напредване в играта ще се снабдявате с по-добро въоръжение и екипировка - в началото започвате гол като пушка, но постепенно намирате брадва, след това меч и т.н. Във всеки един момент Connor ще може да носи и използва само по едно оръжие за близък и едно за далечен бой.



Във всеки един от световете, които ще посетите, на пътя ви ще застават различни противници. Някои от тях ще ви обстрелват, други ще налитат на близък бой, някои са бавни, докато други са доста пъргави. Ще трябва да подхождате по различен начин при почти всеки нов враг - едни са дебелокожи и стрелите не им действат, докато други са прекалено бързи за да ги гоните с меча. При определени противници ще трябва да подхождате по-внимателно и изобретателно, тъй като, ако бъдете забелязани, ви очаква бърза и грозна смърт. Като цяло изкуственият интелект на компютърните ви опоненти не е нещо особено - най-доброто, което ще видите е някои стрелци да отстъпват, за да заемат по-добра позиция.

Тъй като нивата са бая обширни, за да не се губите или бавите, ще можете да ползвате карта, която автоматично се изчертава и отбелязва по-важните места. Тя ще е безценна и за решаване на някои от загадките. А като стигнахме до тях, нека се спрем малко по-подробно на този аспект. Аз лично останах малко разочарован от предложеното ми предизвикателство. С малки изключения загадките бяха средна хубост, че и по-зле. Като човек изиграл всички досегашни издания на играта и запознат с възможностите на г-жа Williams останах леко излъган в крайна сметка. Добре че не бе наблегнато на препятствия, изискващи скачане, катерене и други подобни а ла Tomb Raider. Хубаво би било с новия облик на играта и новите възможности, които той предоставя, загадките и пъзелите да се издигнат на по-високо равнище. В общи линии играта има два големи проблема, като единият е свързан пряко с този елемент на gameplay-я. Страшно изненадан останах от факта, че предметите от инвентара не могат да се използват един с друг! Ало, Sierra, това е нещо абсолютно недопустимо за приключенска игра! Нима фирмата, създала куестовете като жанр, е забравила в какво е истинската му прелест! Надявам се да не е така. Все пак държа да отбележа, че наличието на по-голяма свобода на действие с предметите от инвентара би дала съвсем друг облик на KQ 8.





Другият голям проблем на играта е огромното време за зареждане. Mask of Eternity е направена така, че при минаване в нов свят файловете от стария се изтриват и на тяхно място се копират новите. Когато умрете или просто искате да презаредите някой стар save, компютъра проверява от кой свят е играта, която искате да заредите. Ако е от този, в който сте в момента, процесът е доста бърз, но ако е от някой предишен или следващ, спокойно можете да отидете да си забъркате нещо за пиене. А доста често се случва да не засича и настоящия свят и тогава вече става нетърпимо. Тук говорим за K6-2 на 266 с 32 MB RAM и Intel740. Като цяло, ще ви трябва доста мощна машина, ако искате да се насладите на играта. На посочената горе конфигурация въобще не може да се играе в режим Direct 3D (хардуерно ускорение), а в режим DirectDraw (софтуерно ускорение) обръщането към диска е доста често и играта доста накъсва.

Срещат се и някои дребни бъгчета, които обаче по никакъв начин не могат да помрачат цялостната картина.

След тези атаки срещу кралската броня искам да кажа, че като цяло King's Quest 8: Mask of Eternity е едно доста солидно преживяване - както от технологична, така и от артистична гледна точка. Ако имате мощен компютър и доста свободно време, ви предлагам да се вмъкнете в кожата на Connor и да спасите света за пореден път. За мое съжаление тенденцията игрите да се опростяват значително с цел да бъдат достъпни за по-голяма аудитория не подмина и приключенския жанр. Затова имам и контра предложение - намерете си предишните игри от поредицата и ще разберете горчивия ми тон.

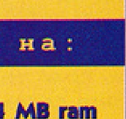
Whisper

минимална конфигурация

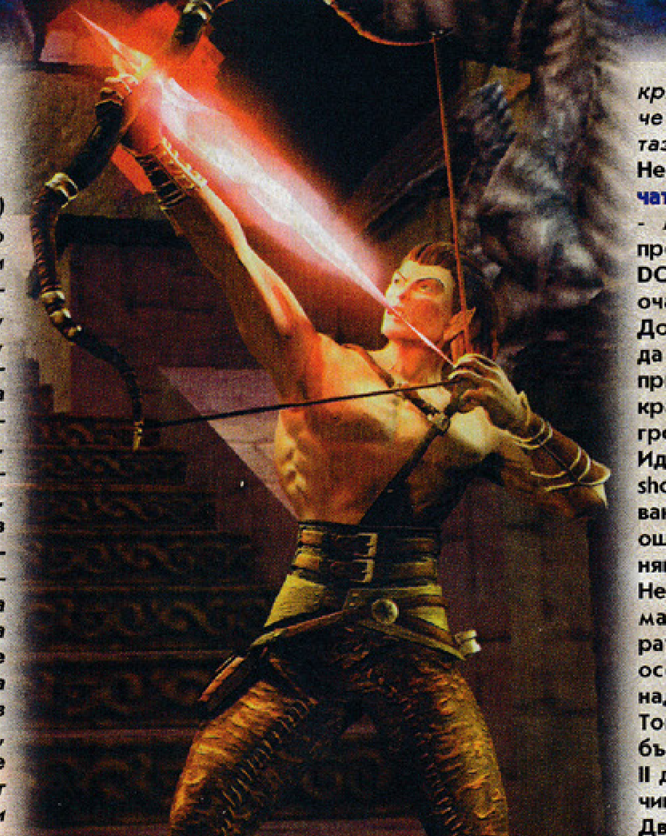
Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

			
графика	8.5	9	9
звук	8	10	9
AI	8	8	8
multi player	-	-	-
gameplay	8	8	8.5
ПРИСЪДАТА	8.5	9	8.5

HERETIC II



производител: Raven
разпространител: Activision
жанр: 3rd person action
homepage: www.activision.com

(Краят и Началото Heretic и Heretic II)

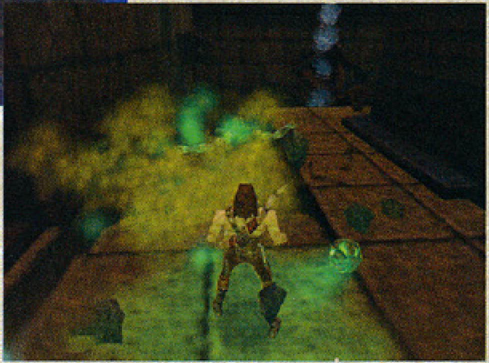
Това е денят! След толкова много кървави битки, магии, след като си оставил зад гърба си планини от трупове, повечето от които нечовешки, най-сетне твоят най-голям враг, Ди'сперил, е сразен. Рогатото му добиче лежи безжизнено в краката ти, а предсмъртното проклятие на магьосника отеква между стените на залата. Слънцето изгрява отново след мрачното робство над твоя свят Парфорис. Време е да се завърнеш у дома, в прекрасния елфически град Силвърспринг. Правиш крачка през астралната порта и разбраш, че дори в гроба Ди'сперил не се е отказал от злобата и омразата си. Вместо сред улиците на родния ти град, проклятието на Ди'сперил те е запратило някъде из Външните Светове. Четири години, време, през което скиташ в търсене на път назад. Четири години, воден от Книгата на Силата - Тииджала. Четири години битки с демони, усвояване на магии И ето че един ден "Тииджала" усеща отварянето на нова астрална порта, през която долита зовът на останалите седем Книги, стенещи от облка, впрегнати в могъща магия, и макар още да не подозираш, тя ще изиграе решаваща роля за съдбата ти. Това е и пътят, по който ще се завърнеш! След всичко преживяно ти си заслужил почивка, забавления, някоя красива елфическа принцеса, разходки под лунна светлина и звезди, между боровете и до пеещия поток Песни и разкази за подвизите ти Не е ли така?! Сигурно, но в такъв случай Heretic II би заприличал подозрително много на компютърен симулатор на новия модел Барби-Елф (да си призная, много се изумих, когато научих, че наистина има подобни игри!).

Опровергавайки всички очаквания (:)), нашият онеправдан герой Корвъс се озовава в центъра на нови зли замисли и отново му се налага да спасява света. Изцяло в негова полза е, че е мускулест, добре трениран и трудно се впечатлява от живота. Защото отвратителна зараза е покосила собственото му племе! Засегнатите от нея вече не са мили и възвишени елфи, а или зли кръвожадни твари, които изгарят от желание да разкъсват и убиват, или грозни трупове. Някой трябва да открие лек. Корвъс сигурно вече се досеща, на кого се пада тази велика чест!

Нека започна с **общото ми впечатление** от играта. С две думи - много е яка. Като се има предвид бледото подобие на DOOM, нарчено Heretic, не очаквах нищо кой знае какво. Дори двата Hexen-а не успяха да ме очароват. Затова бях приятно изненадан да открия красив лебед на адреса на грозното патенце.

Идеята за third-person 3D-shooter в поредицата, титулована от Raven, беше залегнала още в Hexen II. Не зная, дали някой е обърнал внимание, но Hexen II имаше конзолни команди за управление на камерата. Експериментът не беше особено забележителен, не надминаваше по нищо Tombraider-а, а и беше доста бъгав. Във всеки случай Heretic II доразвива идеята и то по начин, който буди възхищение. Движението на камерата е максимално "естествено" за окото, без дразнещи и объркващи смени в ракурсията, но и без да закрива полезрението с тялото на Корвъс. Самият елфически герой изглежда напълно естествено, докато стои на едно място (хващал съм го да се чеше по задника, мръсника), а когато се раздвижи е направо грациозен - страничният поглед му позволява някои допълнителни маневри от сорта на ритник от полет, любимото ми самурайско завъртане с жезъла в ръце, скок-кълбо и т.н.

Нека спомена няколко думи за **дизайна** на Heretic II. На първо мяско, играта е изключително реалистична. Както Freeman обяснява в статията си за SIN, реализъм не означава "като от снимка". Има се предвид поведението на гадовете (**AI**), на предметите и на самия Кор



във. Детайлите, свързани с гравитацията, плавността в движенията и последователността в поведението, създават напълно правдоподобна атмосфера. Third-person-а добавя няколко зловещи щрихи с колоритните начини, по които гадинките хапят и убиват. Много се изкефих на рибите с челюсти на акула (наричат се *Myxini*, един Господ знае как се чете), които се стрелват, ръфват те за бедрото и се дръпват рязко, за да откъснат месо. Ще се убедите сами, с упавлението и усещането за пространство се свиква много бързо.

Колкото до **визията** на Heretic II, не ви съветвам да го играете на software render. Всяка от магиите ви (а те са доста), водата, слънцето и прочие оптични ефетки, а също и специалните умения на някои от враговете, са снабдени с уникално графично проявление, което плаче за 3Dfx . Дизайнът на нивата следва схемата от Hexen II - групирани са по няколко със собствени текстури, небе, архитектура и понякога специфични чудовища. Откритите сцени се свеждат до Блатото, което като изработка не ми се стори много успешно, и Каньона - любимото ми ниво. Тук слънцето е горещо и заслепява отправения към него взор, харпиите крещят жално и бранят гнездата си в скалите, от сухата земя стърчат кактуси и напукани табели. **Звуците** и **музиката** си подхождат идеално с обстановката (всъщност мога да го кажа не само за това ниво). Може би дигиталните ефекти са малко бедни откъм разнообразие и главно фонов шум, но все пак използвам за сравнение SIN и Quake, които за мен са култови игри в бранша.

Нещо, което е голям плюс за Heretic II и напредък след Hexen II, е общият стил в атмосферата на нивата, които инак се отличават по толкова много неща едно от друго - няма го усещането за разпокъсаност, при което все едно попадаш от един свят в друг. Мисиите, които приятелски настроени персонажи ви задават, изграждат цялостна сюжетна линия, осмисляки прочистването на зали, коридори и подземия от заразена паплач. Преходът от ниво в ниво е естествен и обикновено не води в нищото, а зад критичната граница се вижда декор от новото място.

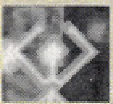
Към **gameplay-а** се добавя и **интерактивността**, която мога да определя като не повече от задоволителна - основното взаимодействие на Корвъс с околната среда е да руши - маси, столове, обърнати колички, гнезда, кактуси всичко което не част от текстурите. От начало не видях никъде тайници, но по-късно като че ли схванах замисъла на Raven-ите - тайните места не са от типа "Where can it be!", а "Как по дяволите се стига там?!!". Във връзка с това си спомням за входното ниво към "Облакозамъка" (Cloud Palace), където, за да продължа нататък трябваше на разбия някаква врата с помощта на механизъм, висящ от тавана, като задействам тарана няколко пъти подред. **Multiplayer**-ът като за third-person е особено удачен. Нямах възможност да опитам някоя титанична битка с 6 чове

ОРЪЖИЯТА В HERETIC II

Fireball. Това е атакуващата магия, която е с вас от самото начало. Не я пренебрегвайте, дълго време ще трябва да разчитате предимно на нея в далечен бой.

Thunder Blast. Според мен е едно от доста удачните оръжия (особено подсилено от Книгата на Силата), защото не е от най-маломощните и гълта минимално количество мана на изстрел. Друг е въпросът, че в Deathmatch не успях да му намеря приложение.

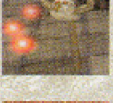
Sphere of Annihilation. Акумулативна магия; колкото по-дълго се задържи клавишът за стрелба, толкова повече мана се изразходва и съответно по-злобено е изстрелът. Подходяща е в мелета, заради ефекта на шокова вълна.



Firewall. Ами според мен нищо особено. Просто поредното оръжие. Бел. Freeman - Пределно добре разбирам неприрязанта на Maylow към тая суперяка магия. Мисля, че още дълго ще помни подпаления си задник в Multiplayer Deathmatch

Iron Doom. Доста мощна магия, но за съжаление е неконтролируема. Успял съм да я оползотворя единствено, когато съм невидим и някой се сблъска с мен в тесен коридор и все още не е затоплил, какво точно му пречи да продължи. Подсилен с Книгата на Силата, един единствен удар е достатъчен :)

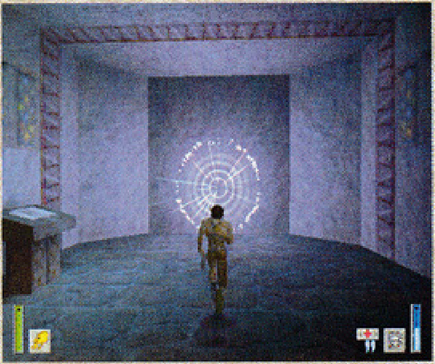
Durhnwood Staff. Любимото ми оръжие (първото) особено, когато съм с пароли ;) С него стават най-яките изпълнения а и е доста красиво като ефект. Не го подценявайте, след последния ъпгрейд разфасова гадините с два удара, а и за мелее е безценно.

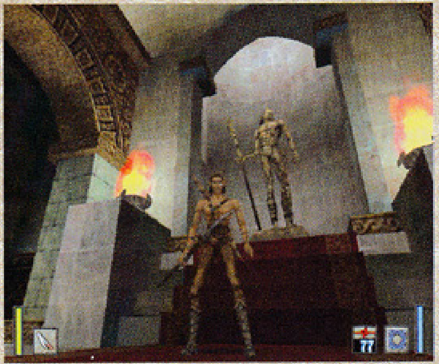


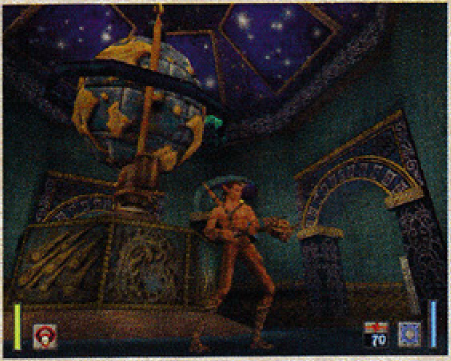
Hellstaff. Магическият аналог на плазмомет, така да се каже. Не го намирам за особено осмислено оръжие, освен ако не сте под въздействието на Книгата на Силата. Тогава е истински убиец - енергийният поток е непрекъснат и спасение от него почти няма.

Phoenix Bow. Оръжията му са взривяващи се стрели и по въздействие напомня на класически ракетомет. И също като него е предпочитано оръжие за Deathmatch. Изисква точност, но пък е мощно и с голям обхват на действие.

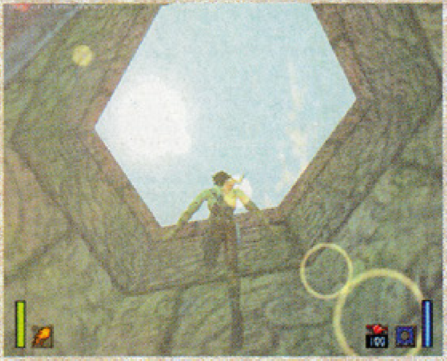
Storm Bow. Този лък е начинът да си създадете малък Армагедон. Десетина изстрела превръщат околността в разтърсвана от гръмотевици и поразяващи мълнии буря. Освен, че ефектите му са особено красиви, оръжието му се е утрепало за големи тълпи от гадинки. В Deathmatch се прилага трудно, защото сам човек може да му избяга лесно



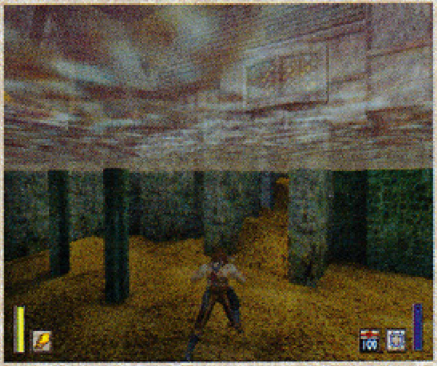




ка, както се мелим обикновено на SIN, но и това, което видях, ми допадна. Deathmatch-ът си е истински deathmatch (в смисъл, че third-person-ът не го е осакатил, а напротив, дава допълнителен поглед върху обстановката), но за съжаление е лишен от екстри от сорта на мини, гранати, снайпери и прочие радости за маниакалните убийци. Истинският купон е в кооперативната игра срещу компютъра. Чисто и просто оръжията са по-скоро предназначени за бой в меле, където гадините са много, нагъсто и не толкова подвижни, колкото друг враждебно настроен Корвъс. Истинско удоволствие е с няколко авера да се врежете в тълпата, развъртели като самураи магическите си жезли, покрай които хвърчат искри, кръв и разфасовани зверове.



Тук е моментът да спомена за оръжията, защитите и power-up-ите. Идеята е малко по-различна от познатите ни до сега - освен основните атакуващи магии и оръжия, Корвъс разполага и с арсенал от защитни магии. Последните включват Книгата на Силата (тя винаги е с него, но пък иска и повечко defensive-мана), която променя както външното проявление, така и мощността на всичките ви атакуващи оръжия; Морф-овумът (вълшебното яйце също идва от първия Heretic), който превръща враговете в едри кокошки; е, хайде да не издавам всичко отсега. По-важно е да спомена, че вече тези магии не са за еднократна употреба, както беше преди, а вместо това изразходват defensive-маната ви, която може да се възстанови. Освен нея има още един тип мана, offensive, както сигурно се досещате, за атакуващите spell-ове. Към амунициите се причисляват и стрелите за двата лъка и енергията за Адския Жезъл.



Шрайновете (shrine) са аналогът на power-up-ите. Някои от ефектите се акумулират, други са временни. Във всеки случай Deathmatch-нивата изобилстват от тях и почти няма момент, когато Freeman да не е невидим, огледален или със 150 живот (не че ще му помогне особено, ще си го получиш на реванша, Свободни Човеко!).

P.S. Има още много да се каже по въпроса - за проблемите (намерете си понови драйвери за 3Dfx картата, защото бъговете явно са основна част от активния код); за босовете (за първи път не са грозни, огромни, кръвожадни, мускулести, въоръжени твари, а в някои случаи мога да ги нарека дори изящни); за паролите (ще ги намерите в отделената специално за това рубрика на списанието) и т.н. Но за съжаление и аз си имам лимит в страници, а трябва да остане място и за графики и screen-shot-ове Затова просто седнете и изиграйте Heretic II, наистина си заслужава!

Maylow

Като за последно, ще ви преведа списъка на шрайновете, защото в началото и аз самият се дивях, по каква схема именно действат:

Spirit Shrine: ще излекува раните на Корвъс (150 HP);

Mana Shrine: този шрайн регенерира и двата резерва от мана (синя и зелена);

Lungs of the Ssithra Shrine: използването този шрайн помага на Корвъс да задържи подълго време дъх под водата; (ефектът не се губи, когато изплувате);

Reflective Shrine: когато е под въздействието на Reflective Shrine, тялото на Корвъс се превръща в огледална повърхност (поорязан аналог на безсмъртие) ;

Armor Shrine: снабдява Корвъс с устойчива магическа броня (сребърна или златна);

Blade Shrine: след използването на този шрайн, жезълът на Корвъс става много посмъртоносно оръжие. Ефектът е постоянен и се натрупва, така че Корвъс става все поопасен с жезъла в ръце всеки път, когато попадне на Blade Shrine;

Ghost Shrine: какво има да му се превежда накратко невидимост;

Chaos Shrine: никога не се знае какъв точно ще бъде ефектът;

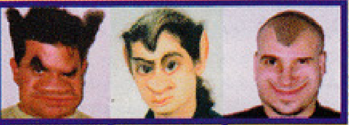
Light of the Seraph Shrine: позволява на Книгата на Силата да създаде светлинна сфера, която позволява на Корвъс да вижда на тъмно (така е, елфите дори не са и чували за очила за нощно виждане)

минимална конфигурация

P166MHz \ 32 MB ram
4x CD-ROM
Direct 3D video card

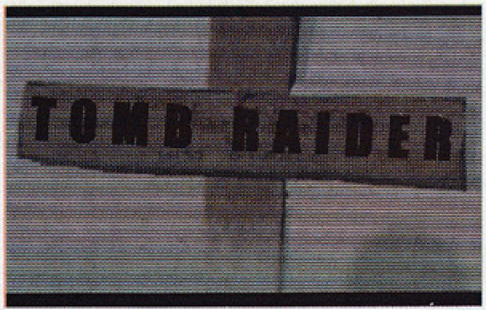
ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



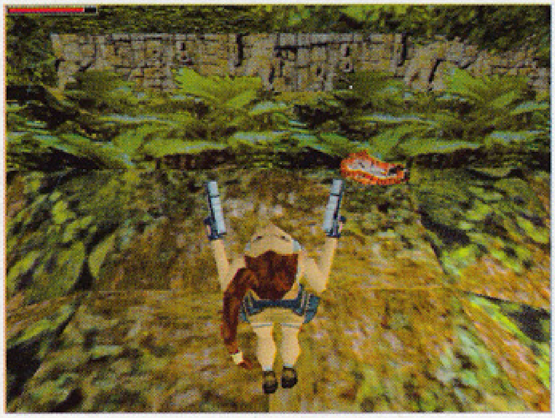
графика	9	9	9
звук	8.5	8	6
AI	8	8	7
multi player	8	9	8
gameplay	8.5	9	8
ПРИСЪДАТА	8.5	9	8

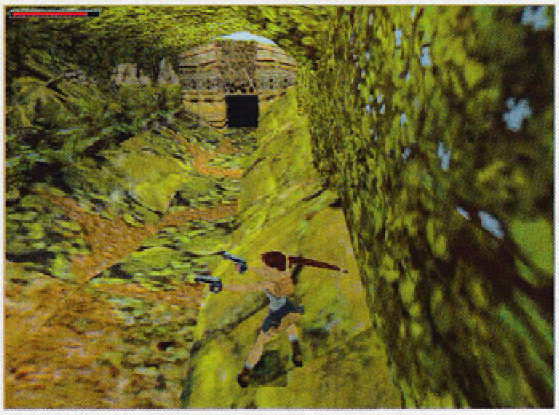
Каква е първата мисъл, която се оформя в съзнанието ви, когато чуете Tomb Raider. Секс, приключения, мистерии и загадки, скрити капани, свирепи зверове, екшън ? Какво?



производител: Core
разпространител: EIDOS
жанр: 3D action / adventure
i-net: www.eidos.com

Ще ви кажа, какво си мисля аз винаги, след като видях Tomb Raider II за първи път и някой отвори дума за играта - мисля си, как за Бога някои хора успяват да натрупат известност, пари и престиж, лежейки на стари лаври, без да си мръднат пръста? Е, сега вече си имаме и Tomb Raider III, а мнението ми за поредицата не е мръднало и на йота. Не, че новото продължение е лошо, в никакъв случай! Работата е там, че две години и половина след първия Tomb Raider, единственото, което CORE направиха, бе да изцедят всичко възможно от engine-а, без да вложат дори и зрънце оригиналност. Съвременните технологии и новаторски идеи отново са подминали задрямалия екип, "творящ" приключенията на фамозната мацка. Достатъчно е да видите началното intro, за да разберете, че нищо кой-знае колко хубаво не ви чака и по-нататък. Едва ли парите са били причината за нескопосаната анимация. Не и след колосалните суми, потекли към банковите сметки на EIDOS покрай гръмкия успех на Лара и страничните продукти, вдъхновени (най-вече) от богатата "география" на култовата авантюристка (всъщност - вдъхновени от гарантирания търговски успех на всичко свързано с нея). Да не забравяме, че EIDOS, а в частност и CORE, задължително ще се облажат и от реализацията на най-новата Холивудска маркетингова бомба - филмът "Tomb Raider". На фона на всичко това, необясним, поне за мен, си остава фактът, че играта използва старата платформа, че камерата отново старателно избира възможно най-неподходящите ъгли за снимане, и вместо да ни дадат един нов, съобразен със съвременните тенденции продукт, авторите ни пробутват леко фризирана версия на поизтъркан вече gameplay. Как компании като Blizard, Bluebyte, Sierra дърпат постоянно напред с всяка нова версия на поредиците, които издават.





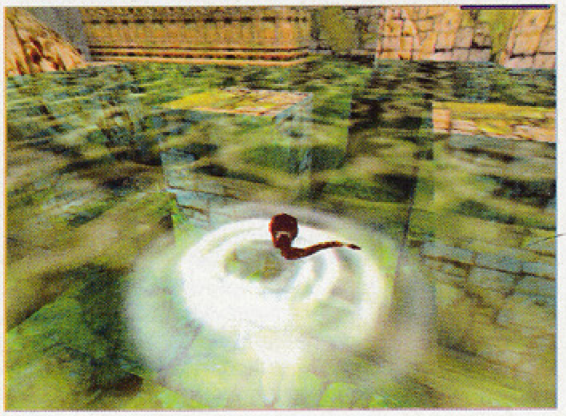
И тъй - Tomb Raider III. За хилядите ревностни обожатели и фанатизирани почитатели на силикона, една мечта се превърна в реалност. Историята е простичка (в тон със самата игра):

В далечното минало На земята пада метеорит. Не става ясно, дали именно той е причинил изчезването на динозаврите или пък появата им!!! След време майката земя го обгръща и скрива в обятията си.

В по-близкото минало Група шляещи се английски моряци (от типа "мразим-потим се-да-мислим", както се изразява един приятел), симулиращи изследователска експедиция, се натъкват на заровен дълбоко в земята метеорит. Без много да му мислят (точно като мен, когато на четири години реших с пирон в ръка да изследвам ел. контактите) те го разравят и обират четирите артефакта, които намират. Само един се завръща жив в родината и оставя дневник, в който описва преживяванията си.

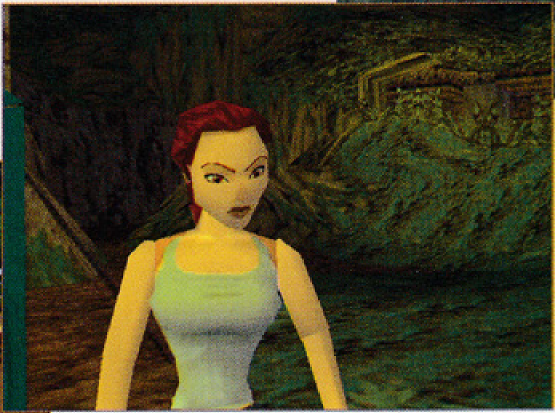
В наши дни Антарктида. Изследователска фирма "Дупки копаме секакви;)" започва разкопки около странна скала, скрита под леда. Данните от пробите на камънака показват наличието на неизвестен материал, имащ свойството да променя гените на живите организми. Тези мутации биха спомогнали за увеличаване на многообразието на живите същества на планетата. Между временно Лара Крофт е в Индия по следите на загадъчен древен предмет, споменаван в митовете на местните, който обладава огромна сила и всъщност се оказва първият артефакт.

Така се заплита поредното приключение на виртуалната сексбомба. В този аспект създателите са се опитали да направят един много, ама много плах опит за нелинейност в развитието на играта. Тя е разделена на 5 главни нива с общо 15 места за посещаване. След нивото в Индия ще можете да изберете острови в Южната част на Тихия океан, Лондон или Невада (небезизвестната зона 51 - меката на маниаците уфолози, където се съхраняват всички останки от НЛО). Финалът е в Антарктида. Няма да навлизам в подробности за нивата - ако тази статия не ви разубеди да го направите, ще ги видите сами. По важното е, че изборът ви на нива ще ви помогне да спечелите или да загубите предимство, и че с кака ви Лара пак ще обиколите земното кълбо (в гонене на Михаля)... Гадовете, които ще се опитат да ви възпрепятстват, отново са в познатия човеко-животински



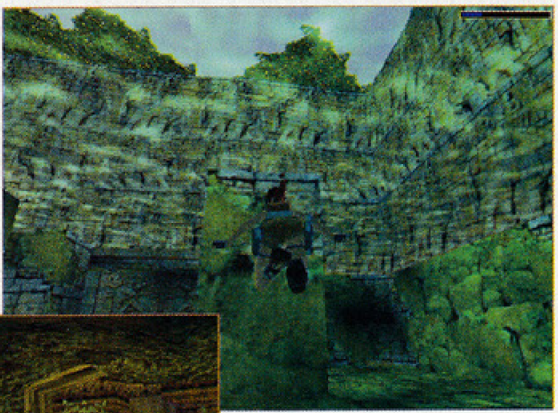
състав: тигри, маймуни, кобри, гризачи, гущери, динозаври, разни мутанти, най-обикновени човеци Оръжията са почти познатите от предишните серии, но двойката пистолети вече не са магнуми, а популярните Desert Eagle (пустинен орел - справка Fallout). Другите нови пушкала са Хеклер&Кох MP5, заменил автомата от предишната част, гранатомет и базука.

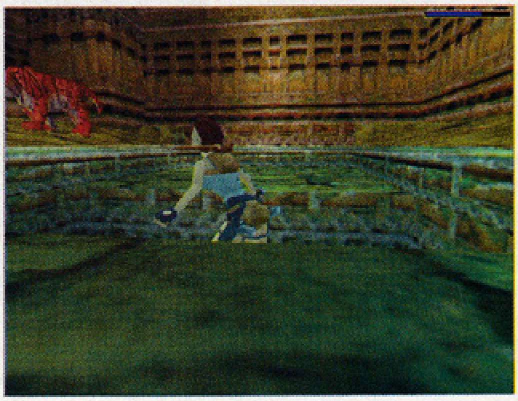
Известно разнообразие е настъпило и по отношение на придвижването - по пътя ще намирате различни превозни средства - каяк, гумен сал, всъдеходче (или бъги на български;)).

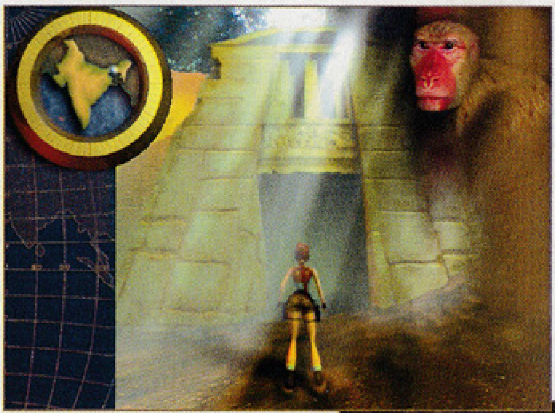


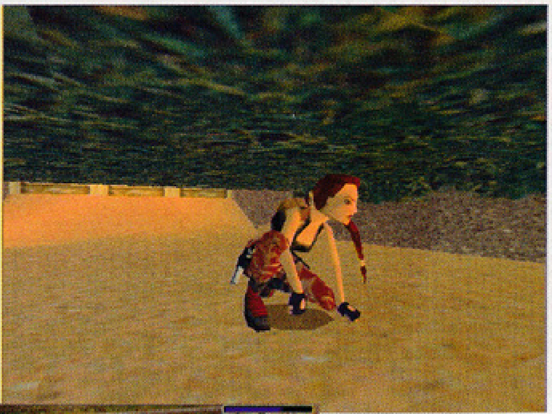
Движенията на знойната мацка са допълнени с пълзене (би било особено интересно, когато излезе cheat-а за Nude Raider), люлеене, ограничен (в рамките на няколко секунди) спринт за скоростно "изпаряване" от опасната зона и съпътстващия го скок с кълбо напред, странично изместване във водата (strafe), както и кунг-фу отскок от стените. Докато сме на темата, не мога да се сдържа да споделя недоумението си от това, как напращялата дама успява да изпълнява всички тези акробатични номера, предвид обемистия товар, обусловен от пола й и щедростта на природата, който е принудена да носи. След кратко обсъждане в редакцията достигнахме до идеята, че Eidos и CORE определено са се минали, задето не са потърсили възнаграждението си от Уондърбра за рекламата на сутиена им в телесен цвят, който явно поддържа шеметния бюст на г-ца Крофт и възпрепятства отлитането му в нежелана посока. Все се надявам никога да не ми се наложи да пътувам в асансьора с нея, ограниченото жизнено пространство, което ще остане за мен, неминуемо ще ми докара клаустрофобичен пристъп. Но да се върнем на темата. В Tomb Raider III, Лара ще се сдобие и с малко по-разумни парцалки в зависимост от обстановката - нещо като костюм за Лондон, ама не съвсем (ако сте гледали Batman с Мишел Пфайфер, ще се ориентирате добре), зимно облекло с ботушки за Антарктида, добре познатите ви вече маркови шорти и пестеливо боди в Индия, както и вариация на споменатото вече боди, но разнообразено с камуфлажен панталон.

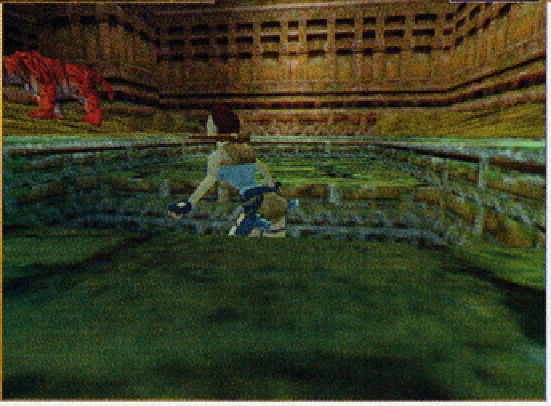
Други нововъведения в играта са смяната на климатичните условия, добавката на динамично цветно осветление, новата графична система (според създателите - аз не споделям възторга им), която позволявала по-гладки повърхнини и детайлни архитектурни структури, органични струпвания (тук се визират стените от лиани и джунглата) и каменни подове, по-бързата игра, излизащия от дулата пушек, парата от дишането в студения въздух, полупрозрачни ефекти върху всякакви повърхнини за по-добро възприятие и реализъм и куп още безсмислени глупости. Защото, макар и да звучи впечатляващо, на практика всичко това е по-скоро отчайващо - органичните струпвания са главно струпвания и ако не бяха зелени, едва ли някой би могъл да разбере какви са. Единственото полупрозрачно нещо, което видях, бяха стените, когато половината Лара Крофт потъваше в тях. Да не споменавам стотиците други бъгове от този род. Графиката изглежда така, сякаш е курсова работа на програмисти аматьори. Наслагването на текстурите е повече от нескопосано, с просто око човек може да разглежда квадратите и ръбовете на отделните тайлове. Просто ужасяващо! Да не говорим, че лианите например приличат повече на водопроводни тръби (олуци) и че ако погледнеш Лара отблизо се чудиш, дали тя сама не се грижи за косенето на тревата в богаташкото си имение, докато се разхожда - ръбовете, с които е обсипано крехкото й тяло, изглеждат респектиращо остри. Единственото хубаво нещо в играта откъм графика, са подводните сцени - под водата Лара е номер едно, там тя е всепризната кралица - невероятната й грациозност и лекота в движенията са зашеметяващи. Достатъчно е да намерите по-дълбоко място, да се гмурнете, да се помотаете десетина минути под вода и вече сте видели почти всичко, което си струва да бъде видяно. Другото, което ми достави удоволствие, е способността на "силиконовата" особа да стреля (точно) докато лети във въздуха, докато скача и се премята във всички посоки. По показателя "точност на стрелба в движение" нежното създание слага в малкия си джоб Джеймс Бонд, Поразяващата Ръка, Синовете







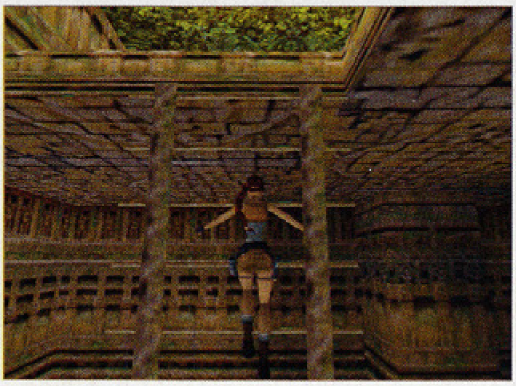




на Великата Мечка и Индиана Джоунс взети заедно. На това аз му казвам реалистичност.

За сметка на тези екстри, управлението в играта може да ви докара посещение при най-близкия психиатър. Тромаво, тромаво, тромаво докато дръпне ръчката, докато се завърти, докато пробяга двата метра, докато се покатери в нишата и скарата с шипове вече я е набола като пиле на грил. Понякога е направо невъзможно да скочите, играта не може да разчете крачките ви, особено ако нямате достатъчно място за засилване Слава Богу, поне ви е оставена възможността да се оглеждате - главата на Лара следи посоката на погледа. Мно-о-ого яка екстра е това, да ви кажа!

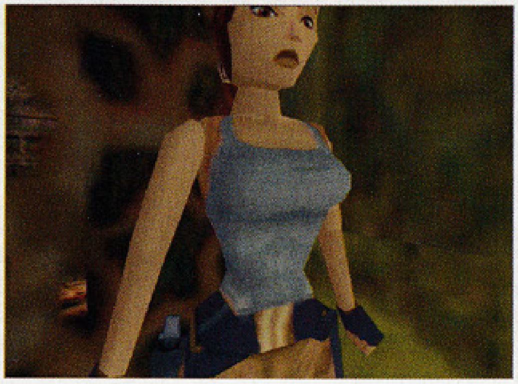
Интерфейс? Абсолютно никаква промяна! Трагедия! Тотална бездейност! Вземате разни неща и никъде не ви показват, какво сте взели, всеки път трябва да преглеждате инвентара. Няма Quick Save, след всяко load-ване тъпата игра зарежда едва ли не от началната анимация, смяната на оръжия става отново по стария глупав начин. Нищо повече не мога да кажа.



Ако понятието "интерактивност" не ви е познато, то Tomb Raider по никакъв начин няма да ви помогне да го усвоите. Взаимодействието ви с околната среда се свежда единствено до натискане на разни дръжки.

AI. Нищо ново!

Звук. Нищо ново!



Gameplay. Ами какво да ви кажа все същата малоумна въртяща се камера. Ако ви накарам да преброите всички онези пъти, когато ще изгубвате сексапилната брюнетка от погледа си, може и да установите, че тези числа вече не ги знаете. Наред с всичко казано досега - картинката е повече от ясна. Най-големият проблем на играта е, че след заглавието се мъдри цифрата три. Ако това беше първата част, отзивите сигурно щяха да са много по-ласкави. Tomb Raider не е случайно име и от него се очаква много, много повече. Архаичната графична система (за сравнение вземете Heretic II), тромавото управление, несполучливите ъгли на снимане, посредственият звук, още по-посредственото AI са нещата, които опорочават прекрасната идея и увлекателното приключение. Tomb Raider III, наистина е най-добрата от трите части, но не разбирайте "класи"-по-добра от предишните. Напредъкът е само козметичен. Отчитайки факта, че първата част излезе преди повече от две години, а втората беше по-лоша и от първата, сами можете да се досетите, колко много изостава тази игра от световните тенденции. Ако никога не сте играли Tomb Raider и обичате подобен род игри - купете си я. Човек задължително трябва да изиграе поне едната част. Ако обаче вече сте се сблъскали с прелестите на г-ца Крофт, можете да приемете спокойно, че сте видели всичко, което си струва да се види и да я подминете. Зная, че има и група от хора, които не се интересуват от нововъведения, от графична прелест, от перфекционизъм и други подобни глупости и в които вълнение предизвиква самото споменаване на Лара Крофт и съпътстващите я приключения. Подобно на вманиачените в безкрайните Венецуелски сериали пенсионери, за тях най-важното е просто да има още една серия, която по някакъв начин да осмисли висенето пред телевизора/монитора. Тази игра е точно за тях! Да им е честита!!!

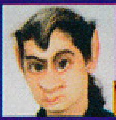
Freeman

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

			
графика	7	12	7
звук	6	12	6
AI	7	12	5
multi player	-	12	-
gameplay	6	12	6
ПРИСЪДАТА	6.5	ха-ха	6

SIN

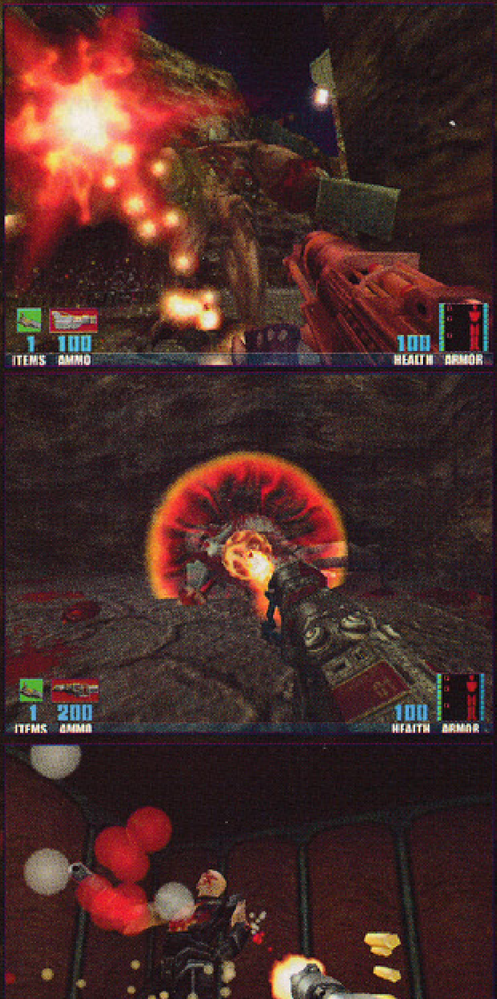
WORKSHOP RATING

графика	звук	game play	AI	multi player	total
8	9	9	9	9.5	9

Годината е 98-ма 28 Ноември 00.03 часът

Почти съм загубил надежда и съм изнервен. Понякога животът е шибан, по дяволите. Решавам, че съм чакал достатъчно. Ставам и тръгвам към хладилника. Знам точно от какво имам нужда сега. Бутилката "Smirnoff" и специално поръчаният за такива случаи доматен сок са се "вледенили" за двете седмици, през които не съм им "обръщал" внимание Звъни се! Дали пък ! Оставяйки мисълта да виси във въздуха, се изстрелвам към входната врата. Господи, найпосле - ТЯ е тук. Животът отново изплува от тъмните сенки на отчаянието. Толкова дълго съм я чакал ! Поемам я с треперещи пръсти. Дори не разбирам, как се озовавам пред компютъра. Пъхам пластината в CD-то и крещя на скапаната машина: "Хайде копеле, инсталирай я по-бързо, мътните те взели"

Цигара време по-късно, реалността вече не съществува SIN!!! *Приключението започва!*



взривовете гадни се заглаждат с ДУДУ(ДУДУ=Voodoo), i740 i др. подобни хардварчета, които струват скъпо, но вече няма да виждате квадратчета и др. ръбати геометрични фигурки на монитора

производител: Ritual Entertainment
разпространител: Activision
жанр: 3D shooter
homepage: www.ritual.com

"Какво е страх - да има грях, какво е грях - да няма страх !"
Във FreePort страхът и грехът са квинтесенцията на ежедневието.
Градът колабира, стиснат в лапите на прогресиращата престъпност. По улиците е плъзнала нова напаст, заплашваща да го превърне в клоака, населявана от изроди. U4 - полицията - бавно, но сигурно губи войната с "прилепчивата" дрога, водеща наркоманите към необратими мутагенни увреждания. John Blade е ченге под наем и шеф на HARDCORPS - сдружение на охранителни фирми за бързо реагиране. Не си представяйте канцеларски плъх, натрупал излишъци около ханша, чието найстрашно оръжие е телефонната слушалка. Blade е в страхотна форма, обича да си "цапа" ръцете и работи сам. Е, не съвсем, Blade все пак си има помощник. J.C. е хакер и колелото на живота му се върти около ровичкането из компютърната инфосфера. Задачата му е да работи в екип с Blade, "подхранвайки" по време на мисиите шефа си с информацията, която успява да измъкне. И ето - екшънът скоро започва.
Отзовавайки се на сигнал за обир в банка (това е и първата ви мисия), John е удивен от грандиозността на престъпното начинание - твърде много хора, твърде стегната организация, подсигуряване от всички възможни посоки, великолепен синхрон в действията на престъпниците. Кой ли може да стои зад всичко това! Докато се (само)разправя с криминалните типове, той зърва една позната физиономия - Манчини - трафикант на U4 от едър калибър. Заинтригуван, Blade се впуска в преследване на стария враг и на парите, с които част от престъпниците успяват да се измъкнат. Къде ще го отведе то и с какво ще се сблъска нашият герой по пътя си? Оставям ви сами да разберете. Това, което мога да ви обещая, е приключение, което ще ви срещне със страховити врагове и странни чудовища; игра, която ще приласкае погледа ви с прелестта на океанските си дълбини, ще стовари върху слуха ви производствения шум на Нефтената платформа и Индустриалната зона, ще скове съзнанието ви от страх, докато крачите из тъмната джунгла и коридорите на Изследователския център. SIN ще ви сграбчи и погълне в себе си, (а когато ви изплюе, вие вече ще знаете, че това е била най-страхотната свирка в краткия ви безцветен животец и ще искате още, и още - бл. JJ) приковавайки ви пред монитора повече, отколкото можете да си позволите. SIN ще ви потопи в атмосферата на екзотични места. Ще се превъплатите в снайперист, водолаз, за кратко ще бъдете мутант, за доста по-дълго - екшън герой - и, разбира се, ще спасите света. Отново!!!

Chopper

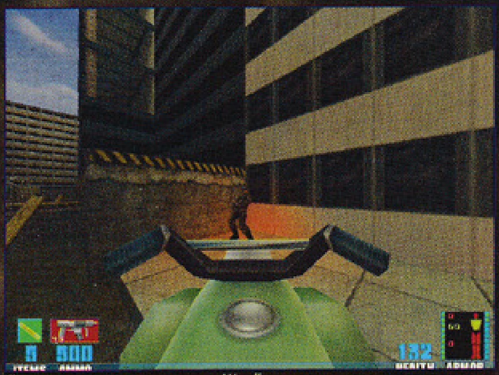
Първото, което веднага искам да отбележа за SIN е, че от него би излязъл великолепен филм. Като изключа Half Life-а, мога да заложа живота си зад думите, че това е най-смисленият и най-добре сюжетно подплатен 3D shooter, правен досега. Това май е и първият 3D shooter, който следва нелинейно развитие на фабулата. Играта обхваща 6 различни свята и до 35 нива (мисии). Дали ще посетите всички, зависи изцяло от това, как играете - ако успявате да изпълните всички задачи от мисиите, ще я превъртите по-бързо (аз например преброих 31). В това отношение SIN много напомня книгите-игри - вашите решения и действия ще определят по-нататъшния сценарий на играта. В едно от нивата (няма да споменавам кое е), ако се сетите да разрушите една от водопроводните тръби, ще се появи ново secret level. Там ще намерите оръжия, амуниции, здраве Всяка мисия включва в себе си няколко първостепенни задачи и една-две второстепенни. Резултатността ви при изпълнението им, ще се отрази върху мисията ви в следващото ниво. Така например във FreePort Water Works, задачата ви накрая ще бъде за определено време да изключите трите резервоара, съдържащи съставките на опасен мутагенен химикал. И сами можете да се досетите за катастрофалните последици от това, те да се свържат и изтекат във водопроводната мрежа

(Все пак, ето ви един малък пример: срещат се двама добри приятели и единият пита:
- Как я караш старче, как е семейството?
- Добре съм - отговаря другият - само дето напоследък под черупката много ме сърби. Жената вчера отлетя на Юг, ще рахатясам за известно време о-ох, ама ме подлуди тоя сърбеж, ей! Ами ти, накъде тъй? А-а, ще взимаш малкия от училище , на моя днес му паднал и втория млечен бивник, скъса се да реве - съсипала му се била колекцията от хербарии. Аз пък, съм тръгнал към съседа абе, много почна да квичи и грухти напоследък бре, пък ей я на - Коледа вече наближава:)) Ех, че сърби, мама му Я! Ама ти к'ъв хубав хобот имаш. Що не вземеш да ме почешеш малко - хайде бъди приятел - с тия мойте къси ръчички и в носа си не мога да бръкна вече.
- Ъ-ъ, х-м, ами такова - започва почервенял от смущение първият - това не е хобот друже).

Дори и да се провалите, стига да убиете охраняващият я Бос, можете да преминете в следващата мисия. Тогава обаче, първата ви задача в нея ще бъде да предотвратите изтичането на химикала към града, което си е жив героизъм на фона на 4-те минути, с които ще разполагате и многобройната паплач, която ще се опита да ви попречи.

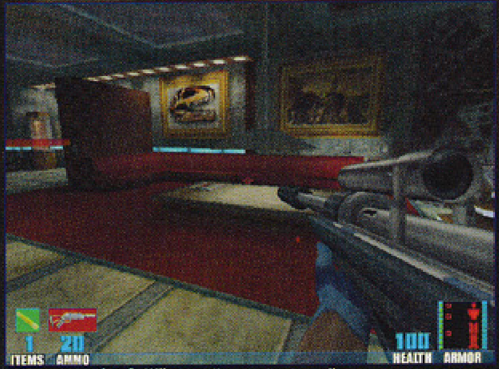
Макар и доста семпла играта има своя собствена уникална физиономия. Дизайнът е извлечен от заобикалящия свят, а постерите, плакатите и съобщенията, налепени по специално пригодените за целта табла в канцелариите и коридорите на учрежденията, (както и вмъкнатите коментарии от някой "шегобиец" под тях - в едно от нивата, ако сте достатъчно наблюдателни, ще забележите и снимка на Моника Люински с надпис "служител :-D на годината") списанията и книгите внасят усещането за обитаемост и човешко присъствие

Ще се разпростра малко повече върху понятието "реалистичност", защото на него се крепи великолепието на SIN. Не бъркайте реалистичността с добрата графика - под "реалистичност" разбирам перфектния физичен модел



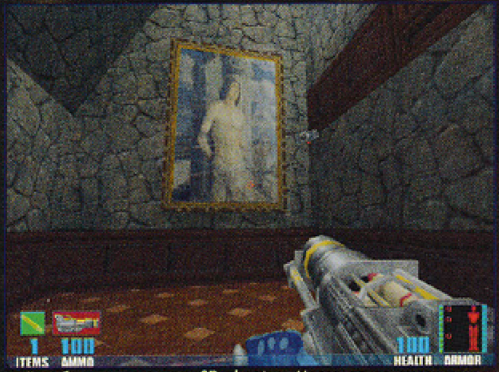
"...старият рокер дава газ!!!..." - жалко че в мултиплеър я няма тази екстра да си газиш колеЖките

ФСБ



"Снайп ми бейби!!!" - снайпера си е снайпер, но не може да се сравнява с този в SHOGO (или OUTLAWS)

Chopper



най-добрия интериор в 3D shooter. Могат да се видят супер известни творби на изкуството, както и корици на списания: руското Страна ИГР и др.

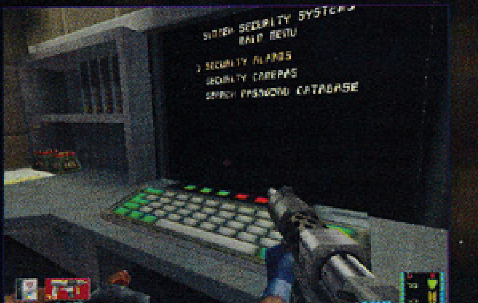
Chopper

в играта - това, доколко тя наподобява реалния физически свят, в това число поведението и движението на живите същества. Какво имам предвид! Ами гравитацията например - движението на всички тела (одушевени или не) са в пряко съответствие с размерите им. Скоростта им също. Убивайки противника, той се свлича в съответствие с физичните закони. От това, къде ще го улучите, зависи до значителна степен и атрактивността на смъртната му агония. Някои от опонентите ви се хващат за гърдите, падат на колене, след което забиват нос в земята. Други отхвъркват назад, трети пък, стига да ги простреляте в главата от подходящ ъгъл, ви изнасят предсмъртен акробатичен номер, включващ задно салто (благодарение на инерцията в горната част на трупа) и пльосване по корем. Или да вземем за пример подводните нива. Движенията на рибите, нервното им удряне с опашка, когато са обезпокоени, начинът, по който от време на време рязко сменят посоката или пък кълват мъховете по скалите всичко е толкова реалистично. Същото важи и за Нефтената платформа, където ще почувствате с всяка фибра на тялото си мощта на огромните механизми, тежките удари на пресите, воят на трансмисии и прочие железарии. Натрапчивият шум бавно ще дълбае в мозъка ви и щете - не щете страхът ще ви стисне за гърлото.

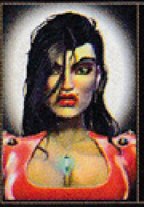
Говорейки за реалистичност и автентичност в играта, не можем да подминем звука и осветлението. Ако сравним жанра на 3D shooter-ите с първокласен ресторант, то SIN безспорно стои в менюто под раздела "Специалитети на заведението", а осветлението и звукът са есенциите, превръщащи го в такъв. Те са неразривно свързани с обстановката и съпътстващата я атмосфера. Присъствието на светлината е ненатрапчиво и няма конкретен източник. Когато сте на открито и е ден, ще усещате, че сте на открито и е ден! Когато сте в сграда с изкуствено осветление, то ще е точно такова.

Не мога да нарека светлинните ефекти впечатляващи - те са просто истински - като започнете от прехвърчащите от прекъснатите кабели с високо напрежение искри и стигнете до визуалната прелест на освободената от оръжията енергия. Звукът в пълна степен заслужава суперлативите, които могат да се изкажат в негова чест, дори само с това, че е 3D и ще ви помага да се ориентирате за посоката, от която ще дойде евентуалното нападение. Още в първите нива ще забележите, как той се вплита в gameplay-я. Ходейки по дървения гредоред на изоставените сгради, ще чувате скърцането на дъските и когато то се усили ще знаете, че има опасност от пропадане на пода. Няма да се спирам на стотиците подобни примери.

Потъвайки по-нататък в темата, идва ред и на интерактивността. Момчетата от Ritual са се постарали да предложат обстановка, в която играчът да се чувства максимално освободен да взаимодейства с почти всичко от заобикалящия го свят. Това включва отваряне на врати, шкафове, чекмеджета; пускане на душове, развъртане и завъртане на кранове, работа с компютри (ще можете дори да влезете в DOS), и най-вече - радостта от това, да сътворите свой собствен локален армагедон, отдавайки се на деструктивните си страсти и опустошавайки сандъци, прозорци, офис обзавеждане, греди и подпори, варели Характерно за играта е наличието на бутон USE. С него ще отваряте врати, ще вземате някои предмети, ще натискате бутони. Когато убиете противник например, преминавайки през него, вие ще се забършите само амунициите му, но не и здравето или бронята, които може да носи. За да се сдобиете с тях използвайте USE бутона. С цел олекотяване работата на engine-а, труповете, от които няма какво да се вземе, след няколко секунди плавно се стопяват. Същото важи за гилзите, парчетата мазилка, черните петна от експлозиите, натрошената стъклария и прочие (кървавите петна, обаче, остават!!!).



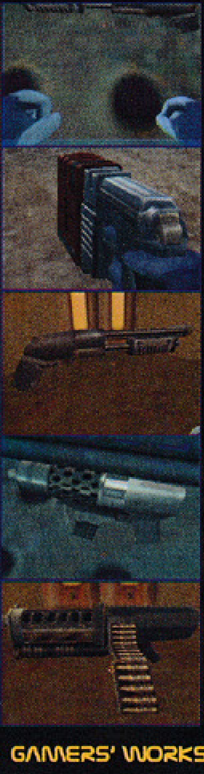
John R. Blade. 30 години. Занимание: Командир на Sec Forces, специалист с оръжията и шеф на HARDCORPS
Отличителни белези: татуировка "HARDCORPS" на дясното рамо. Роден на 28 юни 2007, John е нормално дете. Баща му офицер в полицията на Freeport, а майка му супервайзор в сектора на LegionTek Corporation за научни изследвания. Майка му умира при мистериозен пожар в химкомбината. С годините влиянието на бащата избледнява. John започва да се шляе по улиците и става член на банда. Заловен е и престоява 6 месеца в рехабилитационен център. John преосмисля живота си и решава да постигне нещо в него. Той е упорит и не променя решението си дори след като е пребит жестоко от доскорошните "пртели". През следващите години тренира усилено бойни изкуства, оръжия, военна тактика.



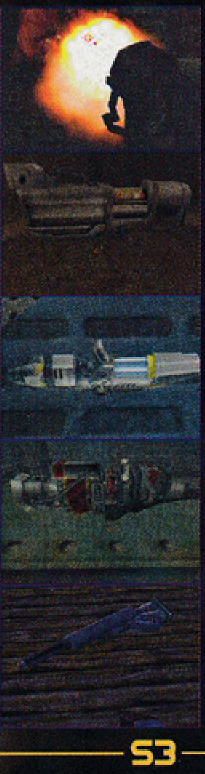
Elexis Sinclaire. 31 години. Занимание: био-генетичен химик и шеф на SinTek
Отличителни белези: Татуировка на дясното бедро и около глезена. Носи флотски пръстен. Родена в разкошното предградие на Sal Marinos във Freeport, на две години майка й изчезва и я оставя с баща й д-р Thrall Sinclaire.
Впечатляващо детство - на 5 години тя успешно клонира жаба с човешки очи. Бързо изучава и защитава научни степени по биология и химия. Отдава се на усилени занимания с биохимията и генетично инженерство. След това се присъединява към баща си в SinTek и заедно достигат върха в медицината със лекарството Vanity, което успява да спре и дори да върне процеса на стареене.
Старият Thrall се пенсионира и оставя всичко в ръцете на "милата" си дъщеря... Голяма грешка!

J.C. 21 години Занимание: специалист по охранителни системи, малки оръжия, шеф на отдел "информация" в HARDCORPS.Отличителни белези: Очила, малък белег под лявото ухо. На 8 години JC е запленен от чудния виртуален свят на и-нет. Хакерството му е в кръвта. Толкова бързо се учи че на 10 разбива охр. система на някакъв супер комютър и унищожава всичко, а инцидентът му коства 6 месеца в център за проблемни юноши. Животът му се преобръща, когато родителите му загиват при самолетна катастрофа след бизнес пътуване. JC се обръща към най-добрия си приятел компютъра. Приятели на семейството го прибират при себе си, но той загърбва реалния свят и се отдава на единствената си страст Има "добрия" късмет да бъде повторно хванат докато се бърка из сървъра HARDCORPS. Тогава John Blade му прави предложение, на което не може да откаже затвора или работа в HARDCORPS. Избира второто.

Враговете. В началото това ще са главно хора ("обикновени" главорези, маскирани терористи, няколко почти безобидни, стига да ни ви докопат на къса дистанция, дебели служители на SinTek), но колкото по-навътре навлизате, с толкова по-странни екземпляри ще се срещате. Ще се изправите срещу паякообразни роботи, биомеханични воини и мутанти. Последните варират от хуманоидни до някои доста напомнящи на велосирапторите в Джурасик Парк.
Общото между повечето от тях е скоростта и жизнеността им. Все пак закоравелите Deathmach серийни убийци ще успеят да се справят без кой знае какви загуби на здраве. Но само те. За начинаещите геймъри срещата с тези кошмарни създания ще е катастрофална. Не, че съм особено добър, но никакви мутанти не могат да се сравнят с търчащият и подскачащ като обезумял Groove. Тренингът, който получих опитвайки се да го отстрелям в мултиплеър ми бе от неоценима полза.



Оръжията/Броните. Те са общо девет и не са нищо кой знае какво. (слава Богу). Достатъчно мощни, за да не се чувствате така, като че ли са ви пуснали голи в клетката на лъва, но не и блестящи с някаква потресаваща свръх-идейност. Единственото оригинално нововъведение е харпуна, който намирате в подводните нива. Макар и просто оръжие, той е мощен и нанася значителен damage - не го пренебрегвайте. Подобно на Quake и SIN е ориентиран значително към мултиплеър, а прекалено мощните и ексцентрини оръжия обикновено са това, което разваля добрия екшън. Интересното тук е предвидената алтернативна стрелба за две от тях - High Velosity Chaingun-a и Pulse Rifle-a. В алтернативен режим първото изстрелва гранати, а второто се превръща в нещо много близко до идеята за божия гняв (справка: древногръцката митология - Зевс), запращайки към противника високоволтова ярост във вид на съскащи светкавици. Характерното за бронята е, че тя всъщност се състои от три части - шлем, бронирана жилетка и ботуши, които се износват независимо една от друга. Не толкова самите оръжия, колкото някои неща, периферно свързани с тях, предизвикват интерес и внасят тръпка в играта: оказва се например, че най-доброто оръжие е "леката" картечница - куршумите на огнестрелните оръжия отхвърлят врага назад и не му позволяват да отвърне на огъня, а картечницата със своята скорострелност и мощ направо го помита. Друга "новинка" е възможността да избиете/ви избият оръжието от ръцете. Вторият вариант, разбира се, е по-неприятен. Тук трябва да споменем и факта, че куршумите рикошират и не е препоръчителна прекалената близост до отразяващите повърхности. И накрая безспорно най-важното - наличието на "критичен удар" по време на битките - от това, къде прострелвате противника, пряко зависи вредата, която му нанасяте. Вече няма да ви е необходимо да изпразните цял пълнител в някое назлобяло и упорито копеле, което не ще да мре. Вкарайте му два куршума в главата и приключете въпроса. Понякога дори обикновеният пистолет върши наистина чудесна работа. Един изстрел в главата се равнява на 4 до 8 изстрела в тялото. А, да - щях да забравя - в SIN има и снайпер. Умряла работа.



Нивата. Тук две мнения няма, нивата в SIN са феноменални и са прекрасно балансирани - нито скучни и елементарни, нито прекалено огромни и заплетени - не забелязах нито една слабост, която да изтъкна, просто великолепни!!! Веднага се набива в очи, че по играта са работили едни от най-добрите дизайнери и майстори на нива, в това число и прословутия Level Lord - създателят на нивата в Duke Nukem и Quake. Достатъчно е да спомена, че момчетата, създали SIN, са и автори на най-сполучливия add-on pack на Quake - Scourge Of Armagedon. Нивата - като структура и архитектура - са най-силният коз на SIN в борбата му с Half Life и Blood II и тук той направо издухва от пейзажа опонентите си. Независимо какво си мислят Whisper-чо и Groove-чо, по този показател другите две заглавия могат само да му дишат пушилката.

Интерфейс. Като в Quake. Това просто е най-удобният интерфейс - не виждам защо изобщо някой би се дистанцирал от него.

Музика и Звук. Тук можем да говорим предимно за звук, защото музиката или не присъства, или, в повечето случаи, почти не се чува и геймърът в голяма част от играта е лишен от силата на въздействието й. Макар че звукът е направо размазващ (не преувеличавам), той не може изцяло да компенсира липсата на музика. Ще видите, как в Blood II например, музиката води играча, как гъделичка нервите и създава една прекрасна атмосфера, подсилваща кръвожадните ви инстинкти; без музиката си Blood II нямаше да е това, което е! За мое огромно съжаление авторите на SIN са решили, че могат да минат и без нея - още една черна точка. Жалко, много жалко. Там където има музика обаче

Графика. Без да е върхът, графиката напълно покрива изискванията на фабулата. Представете си един еволюирал Duke Nukem 3D и ще придобиете що-годе ясна представа за SIN. Разбира се, SIN многократно превъзхожда Duke-а, но изчистената, някак стерилна обстановка, липсата на претрупаност и ръбатостта на формите силно напомнят на този култов екшън. Около графиката точно очакваме да се развихрят и най-големите дебати. Спечелил ли е SIN или е загубил. Ще ви кажа само личното си мнение - разочарован съм, копелетата са съсипали тази великолепна игра, особено в cut сцените между нивата, които иначе са прекрасно сюжетно замислени. Ако SIN имаше графиката на Shogo да речем, и малко от графиката на Blood II (него вече го видяхме днес), играта щеше да придобие атмосфера и сила на внушение, които щяха без никакви уговорки да я изстрелят право на върха. Ако пък беше с engine-а и графиката на Unreal, единствената игра имаща шансове да го детронира в близките няколко години, щеше да е SIN II. Нямам какво друго да добавя ах, да - до десето ниво си мислех, че това ще е най-синьо-зелената игра в историята на 3D shooter-ите.

You shall not survive

Multiplayer. Изстрел право в десятката. Тепърва има да се разбере, дали SIN ще детронира Quake. Заклетите фенове на фамозния фаворит веднага ще махнат с ръка: "Нищо не може да се сравни с Quake!". Работата е там, че вече се подочуват (макар и плахи) гласове, подкрепящи противоположната позиция. Бъдещето ще покаже. Но казвам ви - нивата, братя, нивата са размазващи. По отношение на Multiplayer SIN издухва категорично и Blood II и Half Life. Динамиката, която SIN притежава, е непостижима за конкурентите му. Сега, когато родният геймър все по-смело разкрива възможностите на забавлението в мрежа, Multyplayer-ът се превръща във фактор, който изобщо не е за пренебрегване. И тук именно SIN е номер едно!

0 85
ITEMS AMMO
100
HEALTH ARMOR

1 100
ITEMS AMMO
100
HEALTH ARMOR

Gameplay. SIN е особено подходящ за обичащите динамиката и напрегнатия екшън геймъри - нито Blood II, нито Half Life могат да се сравнят с него в това отношение. Преди да кажа каквото и да е друго, нека ви споделя нещичко. Дори SIN да се окаже едно грозно разочарование за вас, финалното аутро (същото като интро, но в края на играта) е нещото, което ще потуши справедливия гняв, надигащ се спрямо пишещия тези редове. УМОПОМРАЧИТЕЛНО Е!!! Ще се влюбите в него. Върхът на лицевия и прочие motion capture - абсолютният връх. А сега по същество. Стана вече въпрос за бъговете. Ще ги забележите още при срещата си с първия бос. Наложи ми се 4 пъти да започвам от последния си save, защото, ако не се отстреля от подходящата позиция, мутантът зацикля на едно място, а малко по-късно просто изчезва (по сценарий той трябва да разбие една от стените, в стремежа си да избяга от вас) и продължаването на мисията става невъзможно. Другата ми забележка е относно скоростта на зареждане на нивата. Успокойте топката - компютърът не е забил. Вместо да си тровите нервите, я по-добре прекопайте градината. Дотогава тъкмо SIN ще е заредил, хем и вие ще сте в по-добра кондиция. От тук нататък? , ами просто е. Следва рапсодия в SIN-ьо

AI и Трудност. Няма две мнения по въпроса - тук SIN е безспорен лидер. Изкуственият интелект, поне когато го има, е на "убийствено" ниво (в стремежа си да изкарат играта преди Коледа Ritual са действали по принципа: "пускай бързо, пък после оправяй". SIN е пълен с бъгове и за съжаление това се е отразило върху поведението на някои от съществата - те просто се държат малоумно. Очаквайте доста patch-ове). Не се надявайте лошковците да ви налитат челно, забравили за всякаква защита. Те ще се прикриват, ще отстъпват временно, когато стане напечено, ще се прегрупират, за да нападнат после отново, ще ви преследват из нивото и ще викат подкрепления, ще обръщат маси и ще се крият зад тях. Ако ги допуснете прекалено близо, те игнорират оръжията си и започват да ви бъхтят "собственоръчно/крачно". Крушета, ъперкъти, ритници, мавашита Трябва да ви кажа, че от тия неща се умира доста лесно. Техните действия ще са адекватен отговор на вашите. Трудност. SIN е една много трудна игра, дори и на средно ниво. Снайперистите, разположени по височините на някои от нивата, превръщат живота на играча в кошмар. Тук трябва да отбележа, че снайперът има голяма поразяваща сила и три-четири точни попадения са предостатъчни и именно снайперистите в най-значителна степен ще ви вгорчат живота, още повече, че все са някъде на високо и в сянка. Честно ще си призная, че последните две нива ги превъртях в режим god mode. Геймърът, който е способен да достигне до Боса в последното ниво на степен "HARDCORPS" и да го убие, без да е в споменатия вече режим, определено е Бог.

1 100
ITEMS AMMO
100
HEALTH ARMOR

1 200
ITEMS AMMO
100
HEALTH ARMOR

Дали съм изчерпил темата SIN! А Папата евреин ли е!!! Питайте ме нещо друго.
Струва ли си да си намерите SIN на каквато и да е цена!
О, Господи, само тоя въпрос не ми задавайте, че ще се откажа да пиша статии

Freeman

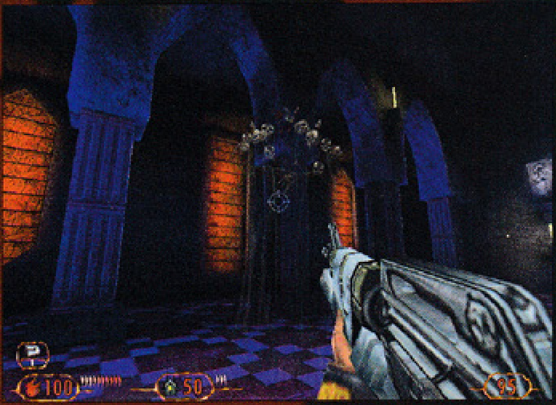
BLOOD II

производител: Monolith
разпространител: GT Interactive
жанр: 3D shooter
i-net: www.lith.com

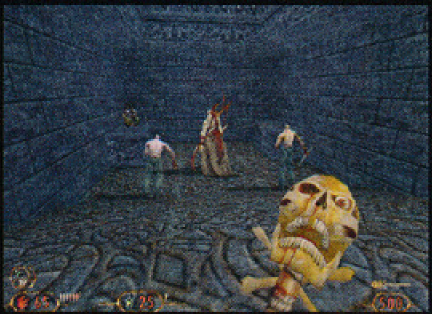
Момчетата от Monolith доста се гордеят с факта, че успяха да разработят свой собствен engine (LithTech) и да реализират две класни игри на негова основа. Първо видяхме Shogo: MAD - стилна и кървава игра, в стила на японската анимация, а сега дойде ред и на Blood 2: The Chosen - продължение на оригиналното и уникално заглавие Blood. Предполагам, че трябва да сте глухи, за да сте пропуснали нещо за достойнствата и недостатъците на LithTech платформата, така че ще ви ги спестя в този преглед. В крайна сметка "engine-а не прави играта" (поне не изцяло)! Цялото майсторство на света и най-модерната техника не могат да компенсират скапаната игра. Shogo бе много силно заглавие, макар и да не беше "The Next Big Thing" - много модерен и използван израз в западната игрална преса, който макар и доста спряган напоследък умишлено се пази за Quake 3 (мое мнение). Но да се върнем към темата - въпросът е дали Blood 2 може да достигне, а защо не и да надмине братчето си! Краткият отговор е "Да". Дългият отговор ще намерите на следващите няколко страници.

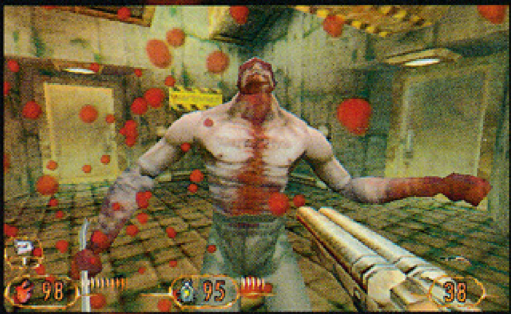
Малко история. Blood бе странна игра, която много се отличаваше от всичко съществуващо на пазара в момента на излизането й. Базирана на Build платформата на 3D Realms, играта използваше някои технологични нововъведения, който комбинирани с впечатляващ дизайн на нивата предполагаха успешна реализация на продукта. За съжаление на Monolith, тяхната рожба излезе малко след някаква си игра Quake (хехехе), което до голяма степен предопредели съдбата й. НО! Тук има едно голямо НО. Това което, бяха сътворили Jason Hall и компания предполагам е изненадало и самите тях. Макар и леко пренебрегнато заради чудовището на id Software, тяхното отроче предложи собствен облик, сериозен gameplay, много кръв, страхотен multiplayer и уникална атмосфера. А това бе достъчно за сформиране на сериозна група почитатели, чиито фанатизъм можеше да се съпостави само с този на членовете на Cabal.

Blood 2 започва в близкото бъдеще, няколко десетки години след края на първата част. След смъртта на Tchernobog (по-точно на поредната му реинкарнация), организацията Cabal е сериозно засегната, но не и разрушена. С течение на времето на власт идва Gideon и чрез негова помощ култът достига до нов Ренесанс, вече зад гърба на мощният интернационален концерн Cabalco. Тук на сцената се появявате вие, като имате избор да влезете в ролята на един от четирите персонажа, който играта предлага - Caleb, Ophelia, Ishmael и Gabriella. Малко неприятен е фактът, че като започвате играта не знаете всъщност каква е разликата между гореизброените персонажи, за да можете да направите своя избор. В общи линии има четири атрибута в Blood 2, на базата на които са основните различия между отделните герои. Става на въпрос за Strength, Resistance, Speed и Focus. От Strength-а се определя размера на количеството амуниции, които ще можете да носите, както и броя на жизнените ви точки. Speed-а се отнася за скоростта на героя ви, а Resistance - за това колко носи на бой. Focus-а е свързан с магията - колкото по-голям е той, толкова повече магически точки ще имате (малко повече по този въпрос - като разглеждаме оръжията). При избора ви на герой имайте предвид следното приблизително разпределение: Caleb - St 5, Re 3, Sp 3, Fo 1; Ophelia St 2, Re 5, Sp 1, Fo 4; Ishmael - St 1, Re 3, Sp 3, Fo 5; Gabriella - St 5, Re 1, Sp 5, Fo 1. В зависимост от това кого ще изберете, ще се определи и начина ви на игра. Повярвайте ми - има разлика между отделните персонажи.

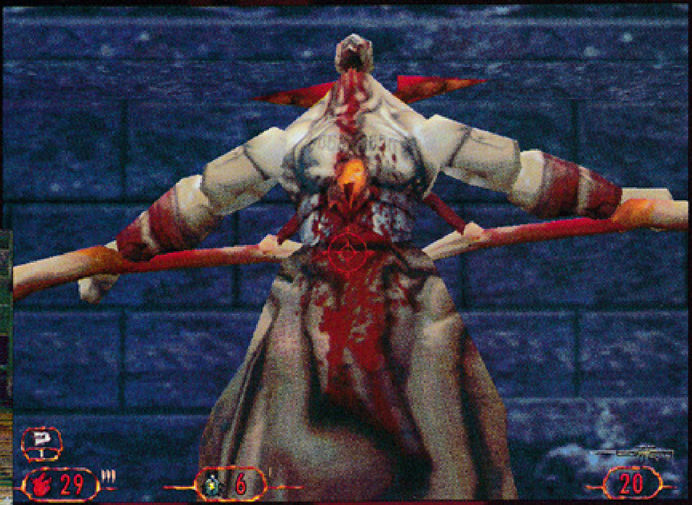


Тук е мястото да спомена и едно странно (според мен) хрумване на Monolith-ци - само ако играете с Caleb ще можете да се насладите на анимации по време на игра. С всички останали герои това е спестено по незнайни за мен причини. В тази връзка искам да отбележа, че тази статия е писана на базата на видяното от очите на Ishmael. Действието в Blood 2 се развива на четири етапа, всеки състоящ се от около 9-10 мисии. Последната част ще ви пренесе в друго измерение, където ще трябва да се изправите срещу The Ancient One.

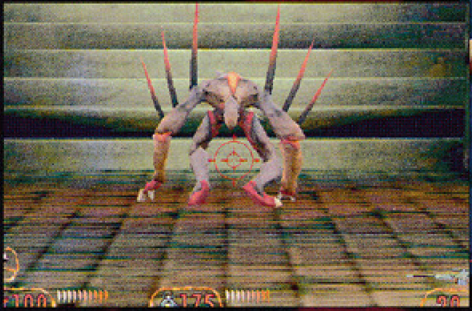




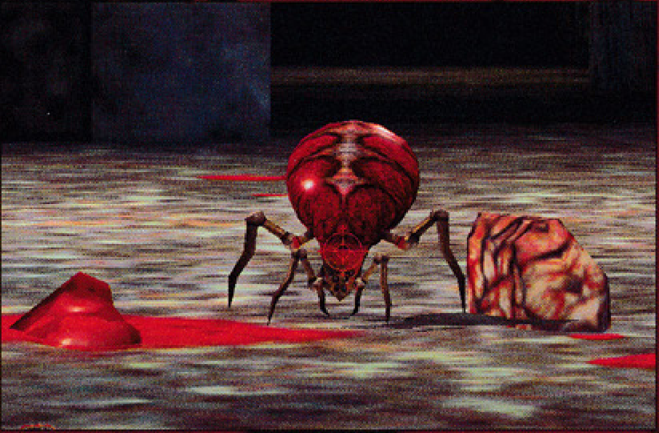
В момента в който започнете играта ще видите и подобренията в графично отношение, направени спрямо Shogo - по-добри текстури, по-комплексна геометрия (не просто ъгловати форми) и по-добро оформление като цяло. В Blood 2 в максимална степен е реализирана графичната мощ на LithTech. Невероятното жонглиране с цветовете по безупречен начин пресъздава злокобната атмосферата на играта. Оръжията ви ще отразяват околната светлина, ще виждате облаци да се носят в небето над или под вас

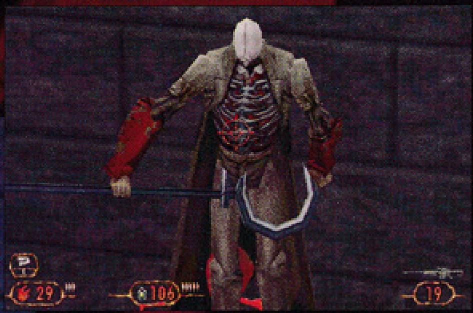


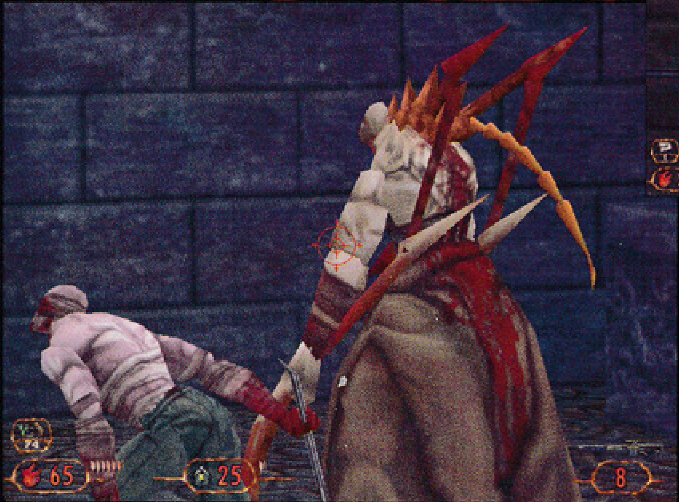
(в зависимост от нивото на което сте), почернени повърхности ще оставят след експлозии. Като цяло доста специални ефекти ще радват окото ви. Чрез тях дизайнерите доста умело са успели да вълпят чувство на обреченост и злокобност. Това в най-голяма степен важи за някой много гениални сцени, като изоставеното баскетболно игрище на второ ниво или входа на катедралата. Дори мога да кажа, че катедралата е едно от най-впечатляващите нива, които съм виждал в 3D екшън - както в графично, така и в дизайнерско отношение. А като споменах за дизайна на нивата, искам да отбележа, че в Blood 2 той е на доста високо равнище. Преди да се потопя изцяло в света на Caleb и компания смятах, че по този параграф SiN е светлинни години напред, но в последствие си промених мнението. Очевидно момчетата от Monolith са си взели поука от Shogo, където нивата бяха сравнително стандартни и не особено оригинални.



Напоследък доста приказки се изговориха за интерактивността в 3D игрите и в FPS в частност. До последните един-два месеца под интерактивност при екшъните се разбираше възможността да рушиш предмети от заобикалящия те свят. Всъщност тази тенденция се запазваше с минимални отклонения до появата на Half-Life, където понятието "интерактивност" бе издигнато на по-високо равнище, но за това ще прочетете в статията на Groove. Е, Blood 2 не може да се мери с играта на Valve, но в това отношение е по-добра от почти всички други заглавия. Почти всичко в играта може да бъде разбито - маси, столове, картини, вентилатори, варели, превозни средства и др. Все още не е дошъл момента да се събарят цели стени и сгради, но Duke Nukem 4ever и Prey ни обещават и това. Единственото нещо, което не можах да съсипя, докато играех, и това страшно ме озадачи, бяха лампите. Въобще осветлението, където и да се намираше и под каквато и форма да беше бе недостъпно за куршумите ми. Хм, странно. Както и да е, това не е болка за умиране. По отношение на възможността за разговори с NPC-тата, играта не предлага кой знае какъв избор. Най-често ще чуете по някоя остроумна забележка, но може и да получите ценна информация. При мен в повечето случаи г-н "9-милиметров" проговаряше пръв и ме лишаваше от тъй необходимия за диалог събеседник. Какво да правиш - по природа съм неразговорлив. Между другото, при някое от по-зрелищните убийства вашият герой ще съпроводи смъртта на нещастниците със саркастични коментари ("Flesh is such a fragile thing"или моята любима "Death - the only cure I know for being stupid"). А имате възможност и да ги дразните - чрез натискане на "Y" ще сте в състояние да отправяте и вербални атаки към врага, като това е особено забавно при игра в мрежа ("If you run you'll only die tired" или "You are about to enter a world of pain, and I'll be your travel agent"). За отбелязване е и фактът, че всеки един от четирите героя има собствен репертоар, което допълнително освежава играта. Тук е мястото да споделя впечатленията си от музиката и звуковите ефекти. Звукът е 3D и може да се усети заглъхването му при отдалечаване от източника. Всяко едно от създанията издава характерни звуци, като по този начин можете да предположите какво ви очаква зад ъгъла. Спокойно мога да охарактеризирам аудио ефектите в Blood 2 като едни от най-добрите в бранша. Потропването на паячетата по пода, лепкавите звуци на Bone Leech, животинското ръмжене на Soul Drudge - всичко това по-великолепен начин допълва и дори засилва злокобното чувство, което ви обзема все повече с напредването на играта. А като прибавим към тях и шумовете от заобикалящия ви свят - свистенето на вятъра, тътенът на гръмотевиците, звуците на капеща вода, съскащият звук на пара - кошмарът става пълен. Музикалният фон също е фантастичен. За съжаление има само пет мотива, като към

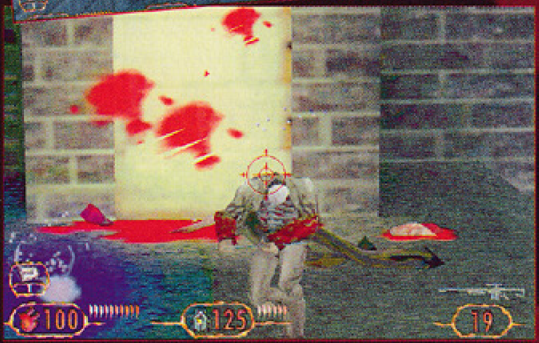






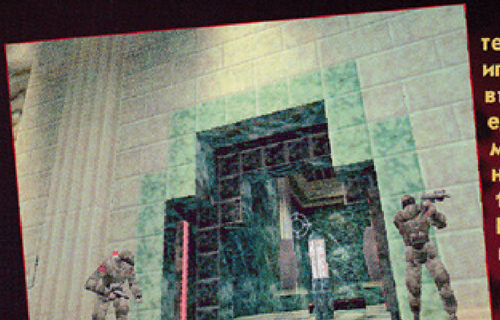
края на играта вече ги знаете наизуст, но за сметка на това са един път! Музиката се сменя заедно с обстановката, като на моменти нейното въздействие е по-силно от това на звуците или графиката. Различните теми - от източни акустични мотиви през Грегориански напеви до тежки китарни рифове - са обединени от една цел - да ви внушат чувство на обреченост и изконен ужас.

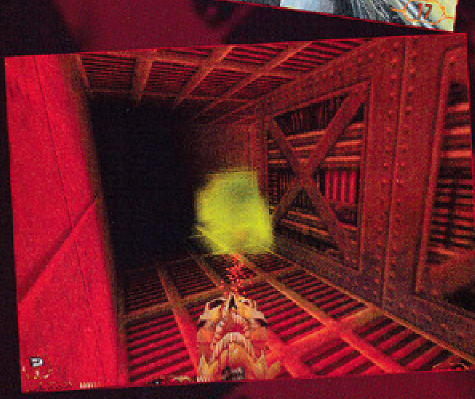
А сега да кажем няколко думи и за противниците ви. Няма ги вече добрите стари Monks със техните енигматични напеви. В ролята на пушечно месо са т.нар. Fanatics - най-низшите членове на култа. Не се заблуждавайте - няма да видите мрачни фигури, загънати в роби. Еволюцията в Cabal не е подминала редовите войници - тук говорим за облечени в костюми Армани убийци, размахващи пистолети, автомати, и др. пушкала. По-сериозно предизвикателство от тях ще бъдат специалните сили на Cabalco. Освен хора ще срещнете и доста странни създания, като особено внимание заслужава Shikari - подобно на богомолка създание, цялото в шипове и разполагащо с разнообразни способи за убиване. Страхотно впечатление ми направи Ръката - отрязана длан, търчаща насам-натам и стремяща се да ви хване за гърлото. По-интересното обаче е, че когато усети присъствието ви първо ви показва среден пръст, а след това се спуска към вас. Ще трябва много да внимавате и с малките арахни, които винаги вървят по двойки. Вкопчат ли се във вас ви очакват няколко тежки и доста неприятни минути. Едно на ръка е, че ви пият кръвта. По-важното е, че объркват перспективата ви и губите реална представа за нещата - получавате нещо като световъртеж. Моите лични предпочитания обаче отиват за семейство Drudge и по-специално Drudge Lord и Drudge Priest. Отдавна не бях виждал подобни кошмарни създания, реализирани по-толкова прекрасен начин. Въобще всички противници в играта са изключително добре моделирани, "облечени" в прекрасни текстури и анимирани с реалистични движения. Изпразнете пълнителя си в някой от войниците и го гледайте как танцува "Танца на Смъртта", простреляйте Drudge Lord с рязаната двуцевка и ще видите как залита назад или пада на земята, за да се окопити само след секунда и да отвърне на атаката ви. Не знам за Half-Life (все още съм много в началото), но за SiN със сигурност мога да кажа, че не може да се приближи ни на йота до Blood 2 по отношение на външния вид и движението на враговете. В края на всяка една от първите три части ще се срещате със мини-босове, а в края на четвъртата ще се изправите срещу Голямото Зло Нещо.



Ако играете на най-лесното ниво на трудност (Genocide) едва ли ще имате особени проблеми с минаването на играта. Второто ниво(Homicide) предлага по-голямо предизвикателство, но истината е в третата степен на трудност (Suicide) - на нея враговете са доста издръжливи, амунициите са по-кът и въобще живота става един от най-сложните. Това което обаче прави много силно впечатление и на трите степени на трудност е странният изкуствен интелект на управляваните от компютъра единици. Просто не мога да разбера защо в Blood 2 са налице същите проблеми като в Shogo. Смятах, че момчетата от Monolith ще се погрижат да изгладят AI, но уви. Особено набиващ се на око е лошият тайминг на компютърните опоненти. Направете крачка в дясно и Fanatic-а срещу вас ще насочи оръжието си надясно. Направете веднага крачка в ляво и ще видите, че ще последва изстрел вдясно, и чак след това оръжието ще се насочи към вас. Това доста улеснява задачата ви по отбягване на вражеския огън. Ако се приближите към противник зад стъкло, в 90% от случаите той няма да ви атакува. Някои от враговете ще ви засипят с огън веднага щом ви зърнат, други ще се впуснат с необясним устрем срещу вас, въпреки че ще умрат след секунди. Имах случаи когато Drudge Lord вместо да стреля по мен се целеше в противоположната посока, където нямаше нищо освен гола стена. Pathfinding-а на противниците е ужасен. Едно на ръка, че се забиват в ъгли или в някакви други препятствия и по никакъв начин не могат да ги заобиколят, докато вие на минете в друга посока. Много често се случваше да отворя врата и някои Shikari да се забие в нея и да не може да премине. Или да пръсна черепа на някои Fanatic, докато неговите другари продължаваха да си блеят сякаш нищо не се е случило. И всичко това в края на 20 век! Черна точка за Monolith.

Един от най-важните аспекти на всеки три-де шуутър (хехехе) е арсеналът. Веднага ще започна с най-съществената новост тук. Можете да ползвате около 20 (не ви лъжат очи-



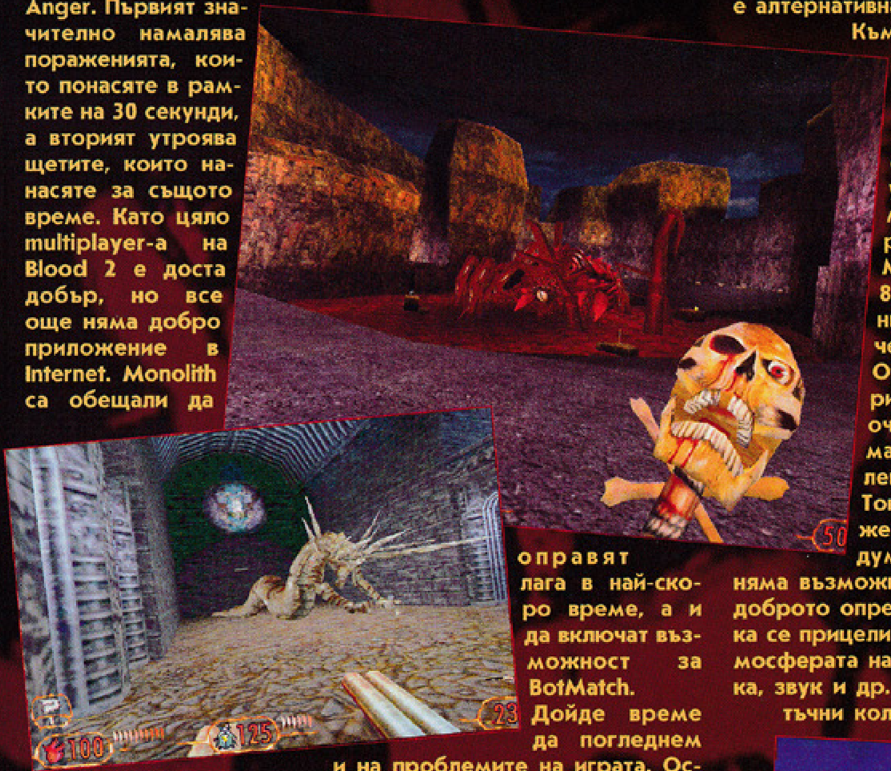


те) различни играчки, като във всеки един момент можете да носите само 10 от тях. Всеки път когато намерите ново оръжие, ако прецените че имате нужда от него може да изхвърлите някое от вашите и да го вземете. Всички оръжия имат алтернативна стрелба, която няма сега да описвам, но това допълнително внася разнообразие в и без това богата колекция от инструменти за усмъртяване. При някои от пушкалата ще можете да носите по едно във всяка ръка, което е още едно приятно допълнение. Лошото в този случай е факта, че когато имате по едно оръжие във всяка ръка не можете да се възползвате от алтернативният режим на стрелба. Странно, но факт! Но лошо няма, тъй като в духа на Shogo огневата мощ в Blood 2 е една от най-сериозните, които съм виждал в подобен род игри. За разлика от други заглавия, където има само двечетри качествени оръжия, тук броят им е внушителен, като единственото ограничение ще бъде вкусът ви. С едно-две изключения целият инструментариум е доста полезен както в single-play-я, така и в DeathMatch, ъ-ъ-ъ простете, Bloodbath. Няма де се впускам в подробно описание на отделните "ютии", но не мога да не спомена Minigun-а - суперскорострелна кратечница, която гълта куршумите като бонбони, но пък разкъсва врага за секунди. Силно впечатление ми направи и Death Ray, което изстрелва зелен лъч, които може неколкократно да рекошира от различни повърхности, което предполга невероятни фрагове в BloodBath.

Бих искал да кажа и няколко думи за магическите оръжия - Voodoo Doll, Life Leech и The Orb. Те не ползват амуниции, а магически точки, които се възстановяват с течение на времето. Количеството магически точки се определя от степента на Focus на героя ви. За да използвате алтернативния режим на гореизброените играчки ще са ви необходими много точки магия. Ще се спра малко повече на The Orb. Това е едно от най-гениалните оръжия, което съм виждал в която и да било игра до този момент. В нормален режим като хвърлите малката метална сфера, тя се забива в главата на жертвата и небрежно извършва постъпателно и въртеливо движение. Алтернативният режим е всъщност истинската прелест. При него вие управлявате сферата (гледката е в първо лице), като можете да я движите във всички посоки и от първа ръка да се насладите на смъртта на някои нещастник. В BloodBath чрез Orb-а можете да поднесете доста неприятна и кървава изненада на някои невнимателен играч.

Multuplay-я на Blood 2 е доста своебразно изживяване. Не мога да го сравня с други подобни игри, поради характерният му стил. Преди да започнете игра ви е предоставена възможност да си поиграете с четирите основни характеристики, като по-този начин може да нагласите даден персонаж по ваш вкус. Имате възможност и да изберете с кои оръжия ще играете - ако все още не съм го споменал, Blood 2 е единствената игра по рода си, при която в multiplayer започвате с целият си арсенал. Това донякъде може да ви се стори странно, но според мен е изключително уместно и се чудя как досега никои не се е сетил за това. Чрез това нововъведение битката може да започне с пълна сила още от самото начало на играта, без да се губи време в търсене на по-мощните оръжия. А и налице е елементът на изненада, тъй като нямате никаква представа с какво разполага противникът ви. Неприятно впечатление ми направи факта, че когато ви свършат амунициите на дадено оръжие, то не се меня автоматично както в другите подобни заглавия, а трябва вие сами да се сетите за това. А това може да ви коства живота. Освен амуниции и брони, по картите ще намирате и други доста полезни нещица. Като бинокъла например, който ви дава многократно увеличение на образа, или Окото - много удобен уред, които може да разполагате на дадено място и чрез него да следите движението на противника. А ако си намерите уреда за нощно виждане, ще можете да засичате невидимите си врагове. Доста интересни са и различните видове бомби, които са разпръснати наоколо - Time Bomb, Proximity Bomb и Remote Bomb. Имената им сами говорят за предназначението им, така че няма да се спирам по-подробно на тях. По-интересни са power-up-ите, които ще намирате по време на двубоите в мрежа (има ги и в single-play-я, но там не са от толкова голямо значение). Освен стандартните такива за броня и невидимост, доста смъртоносна е комбинацията Willpower с

Anger. Първият значително намалява пораженията, които понасяте в рамките на 30 секунди, а вторият утроява щетите, които нанасяте за същото време. Като цяло multiplayer-а на Blood 2 е доста добър, но все още няма добро приложение в Internet. Monolith са обещали да оправят лага в най-скоро време, а и да включат възможност за BotMatch.



Дойде време да погледнем и на проблемите на играта. Освен калпавия изкуствен интелект има и няколко други "буболечици", които могат да развалят иначе прекрасната картина. В някои моменти земното притегляне отказваше да действа на някои предмети от играта. Резултатът беше глави носещи се из въздуха, парчета от счупена картина, висящи безцелно и др. Имах случаи когато като скочих нагоре, се издигнах толкова нависоко, че под мен се разкри цялата карта като на длан. Доста често се случваше крайниците на някои от противниците да стърчат през стени или затворени врати, което ме караше нервно да се подсмихвам. Катеренето по стълби в някои случаи е елементарна работа, докато в други е сравнимо с покоряването на Еверест. Необясним остана за мен и факта, че след като веднъж съм скочил върху някои сандък, след това просто не мога отново да се кача на него. Понякога изстрелите на DeathRay вместо да рикошират от стените просто оставяха да висят във въздуха, докато някои или нещо не ги докоснеше. Дори в началото си мислех, че това е алтернативната стрелба на това оръжие!

Към тези недостатъци мога да прибавя и най-голямата дупка в играта - огромното време за зареждане и непрекъснатото обръщане към харда по време на игра. Така и не разбрах на какво се дължи това, но установих, че след около час игра четенето от харда се увеличава и е хубаво да рестартирате, за да можете да играете нормално. Тук говорим за разделителна способност 800X600 на Mendocino на 300/350/450 MHz със Intel I740 8MB и 64 MB RAM. На моменти бях в състояние да изхвърля компютъра си и да си купя ръчен Тетрис.

От Monolith са обещали нов Patch, който да коригира гореизброените проблеми, като се очаква той да излезе в близките дни. Това автоматично прави Blood 2: The Chosen още по-привлекателна.

Това, което Blood имаше и за което другите можеха само да сънуват се характеризира с една дума - ATMOSFEAR. Съжалявам, че в нашия език няма възможност за превод на тази дума, но това е най-доброто определение за тази игра. Горе-долу в тази насока се прицели и Blood 2, но за съжаление май малко от атмосферата на играта се е позагубила за сметка на графика, звук и др. Но съвсем малко. Всъщност липсва в достатъчни количества суровият ужас и пристъпът на страх, които бе неизменен спътник в първата игра. Не, че тук, го няма, просто не е същото. Но тази слабост на gameplay-я се компенсира до голяма степен от графичния и звуков хорор, който ни поднасят Blood 2. Вярно е, че очаквах повече, нещо като свят на Лъвкрафт, но май щеше да е прекалено хубаво. Не ме разбирайте неправилно, Blood 2 е прекрасна игра, и времето прекарано пред монитора в преследване на Gideon си заслужаваше всяка минута. Просто не и достига съвсем малко, за да бъде незабравима.

Whisper

минимална конфигурация

P166MHz / 32MB of RAM
4X CD-ROM
DirectX 6.0 / Win 95/98
(по-добре не опитвайте)

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

HALF-LIFE

производител: Valve
разпространител: Sierra studios
жанр: 3D shooter
i-net: www.sierra.com

HALF-LIFE
VALVE

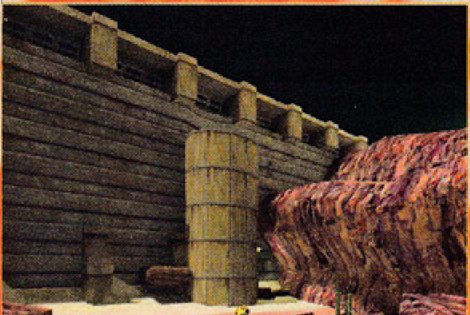
Честно да си кажа, не знаех как точно да започна тази статия. Лутах се между много варианти, но ги отхвърлях един след друг. От страх. Боях се да не пропусна някоя важна подробност около Half Life, защото това е (още отсега го казвам) **НАЙ-ВЕЛИКИЯТ SINGLE PLAYER 3D ЕКШЪН**, който някога съм играл. А в началото бях много скептично настроен. Може би нагласата ми е такава - за Half-Life се писаха единствено суперлативи. Тя биваше наречена ново измерение в света на 3D екшъните, нещо невероятно и т.н. И така в продължение на много месеци, защото Half-Life пропусна отчайващо много срокове. При толкова хвалби и такова огромно закъснение, по-вероятно бе Half-Life да разочарова общността на геймърите, отколкото да бъде Играта. Затова, когато седнах най-сетне пред Half-Life, трудно сдържах нетърпението си да видя, какво всъщност ни е поднесено от Valve и Sierra. Останах размазан. Нито повече, нито по-малко. Атмосферата, чувството, което ви обхваща, докато играете Half Life - това са неща, които трудно мога да опиша. Просто трябва да изпитате на гърба си, как тягостната обстановка ви притиска все по-надолу и по-надолу. Стряскащите викове и звуци, които ви карат да подскачате. Страхът, който ще протегне кокалестата си ръка към гърлото ви. Да играеш Half Life е истинско преживяване, което не бих препоръчал на хората със слабо сърце, защото .

Все някъде трябва да сложа многоточие и да тръгна от самото начало, защото инак кой знае до къде ще я докарам. Мисля, че вече ми стана горе-долу ясно как да започна. Нещо подобно:

Учените са странна порода хора. Гледаш ги, едни такива свитички, възпитани, изградили своята маска и никой не знае какво се крие зад нея. Може би някой нов Индиана Джоунс! Или Казанова! А може би безмилостен трошач на инвентар в Kung-fu coffee на Revenge of the toys. Хмм

По подобен начин стои и положението с нашия герой - Гордън Freeman (Freeman-eeee ела тук да видиш, има те в играта! Мене ли! Да, теб! Главният герой се нарича Freeman! Хе, хе, видя ли бе Groove-чо. Кога в някоя игра ще видим главен герой Groove, а!). Последната реплика отминавам с пренебрежение. Да се върнем към Гордън "Свободния човек". Той е физик и работи в организацията Black Mesa, занимаваща се с изследвания от по-различно естество. Естествено, всичко е секретно. Гордън отговаря за поддръжката на някаква странна изследователска машина и наблюдава различните експерименти. Най-обикновен сив живот, разчетен до секундата между 9 и 17 часа. Но всичко се променя в един-единствен ден.

Играта ви изплюва в не особено добър за вас момент. Последното запиване с приятелите от колежа е продължило повече от предвиденото, а е било и доста по-тежко от необходимото. С цепеща от алкохола глава вие сте станали сутринта и сте установили, че закъснявате с над половин час за най-важния експеримент в живота ви. Спускате се към колата и отпрашвате към сградата на изследователската станция. Влизате вътре и следва дългото пътуване с влакчето до вашия сектор.



Естествено, оръжие нямате За какво ви е то! Та вие сте си прост учен! Така протичат първите няколко минути в играта. Вие разговаряте с останалите изследователи (странно - само подобия на Айнщайн и тъмнокожи с посивели коси) и си търсите предпазен костюм.

Хмм, защо ли всички са превъзбудени! Говори се за някаква повреда в апаратурата. Всъщност винаги става така. С времето Гордън е свикнал да не обръща внимание на подобни неща. Но този път нещо е по-различно. Искрите от панелите на компютрите не предвещават нищо добро. Както обикновено се случва лошите ви предчувствия се сбъдват със страшна сила. При поредния експеримент се отваря междупространствена дупка и нахлуват извънземни. Май не са особено добродушно настроени - току-що едно приличащо на жаба същество скочи върху главата на колегата и той реши да си почине на земята. Интересно, от ухото му тече кръв

Ако и да сте стигнали само дотук, сигурно вече сте забелязали разликите със стандартния FPS (first person shooter). Петнайсет минутна интродукция определено не фигурира във визитната картичка на този жанр. Тя между другото е един от най-успешните опити досега (това си е лично мое мнение) да ви въведат в атмосферата на играта. Още по време на нея ми направи впечатление старанието на екипа графични дизайнери. Трябва да сте извънредно разсеяни, за да не забележите гледката, която ще ви се открие по време на пътя ви през Black Mesa. Роботът, носещ някакви кашони, обра всичките ми точки с невероятния си реализъм при движенията си. Това се дължи на новата технология, разработена от Valve, наречена skeletal animation, но за това по-късно. Нивото на интерактивност също е на забележително ниво. Вие можете да разговаряте с всяка една персона, която срещнете. Е, диалогът не особено задълбочен, но все пак Half-Life е екшън (не бива да забравяме това). Учените и другите представители на човешката раса са анимирани перфектно и дори отварят и затварят устата си в синхрон с казаното от тях. Подробност, която отсъства дори в заглавия като Tomb Raider (там са решили, че ако персонажите клатят замръзналите си физиономии, всичко ще е наред), та камо ли при някой друг 3D екшън. Въобще, момчетата от Valve са показали, че могат да изпипат нещата до последния детайл, колкото и маловажен да се струва той на някои от вас.

Тези вертолети не предвещават нищо добро...

Те сигурно вече си мислят нещо подобно : ''Какво като си мърдат устата скапаните учени! Искаме екшън, кървища, убийства. Стига сте ни занимавали с глупости!''. Този тип играчи сигурно ще изпаднат в тежка форма на фрустрация, докато намерят първото оръжие. Защото дори и след катастрофата вие не намирате веднага заветното пушкало. А няма да срещате единствено оцелели от катаклизма (в интерес на истината, не сте единственият жив учен, засега). Гадните извънземни ще се опитат да ви загробят още преди да можете да им отвърнете подобаващо. Трябва да пообиколите малко, за да намерите нещо, с което да се защитавате - щанга. Тя ще ви е жизнено необходима, за да разбиете стъклата на вратите, преди лазерите, режещи като масло металните стени в комплекса, не ви дарят със своята смъртоносна ласка. Честно казано, досега не бях изпитвал паника по време на 3D екшън, но Half-Life ми предложи подобно преживяване още в самото си начало. Ако знаех, какво ме очаква по-нататък .

Everybody be cool, this is a robbery...

And if one of you m***ing freaks move

I will kill every last one of you

Всъщност мислех си, че задачата ми в Half-Life е да успея да стигна до повърхността. Там щях да съм в безопасност. И се разочаровах, когато бързо-бързо се добрах до по-горен етаж. Всичко беше прекалено лесно Някак си не се връзва. Тогава видях първата барета. Малко умряла. Явно сблъсъка с наблизо стоящото извънземно не му бе понесъл особено. Саморазправих се с извънземното, но червената лампа светна в главата ми. В следващата стая не се учудих кой знае колко, когато поредният войник от специалните части откри огън, когато ме забеляза. След това видях как две барети разстрелват оцелелите учени. Явно на правителството не му трябват живи свидетели. Защо! И какво прави този костюмиран тип, който непрекъснато виждам! Не изглежда ни най-малко притеснен от апокалиптичната обстановка.

Историята на играта е писана от хорор новелист и макар името му нищо да не ми говори, той си е свършил работата перфектно. Докато играете Half-Life непрекъснато ще си задавате въпроси. Не само от сорта: ''Как, как по дяволите да стигна до там!'' ами ще търсите отговор на много загадки, които ще владеят ума ви. Картината, която ще се разкрие пред вас, ще ви ужаси. Няма да ви развалям удоволствието като ви разкрия повече подробности от историята. Ще оставя на вас сами да направите разкритията, които ще ви отведат в други измерения и планети. Преди да се сблъскам с Half-Life си мислех, че сюжетът на SiN е най-добрият сред триизмерните екшъни. Half-Life обаче направо измете

Закуската е дошла. Хмм, този учен изглежда доста измършавял

SiN от първото място. Страхотен замисъл!

Добре, дотук знаем, че играта разполага със страхотна фабула, а и реалистичността й е направо зашеметяваща. Това като че ли стига, за да направи от триизмерен екшън сносно заглавие. Но Half-Life е нещо повече от това.

На вашите екрани - враждебно настроен елемент

ГРАФИКА

Графичната част в това заглавие е на изключително равнище. Играта ползва engine-а на Quake II, но той носи в себе си и много подобрения от Valve. Системата, която захранва графично Half-Life е много по-изчистена от тази на Quake. В това ще се убедите по време на цялата игра. Да започнем от самото начало.

Както споменах по-рано, реалистичните движения на хората в играта (за извънземните нищо не мога да кажа, не знам как изглеждат в реалния живот) се дължат на технологията skeletal animation, разработена от Valve. Тя позволява да се построи костната система на дадено същество и да се зададат ставите му. Но това съвсем не е всичко. Може би по-голямото предимство на тази технология е, че съществата могат да бъдат изградени с повече от 6000 полигона и по-този начин да се достигне до невероятно детайлирана графика на враговете ви. Разликата с 500-те полигона на лошите в другите 3D екшъни е огромна. Добрата новина е, че тази красота няма да забави компютъра ви. Освен това, skeletal animation позволява само някои от всичките полигони да бъдат анимирани. Което е несравнимо предимство.

"Смесването" на светлините също е доразработено от Valve. Те вече са много по-реалистични, отколкото в Quake II. Това най-добре си проличава, когато попаднете в стая с няколко източника на светлина. Гледката, която се разкрива тогава, е повече от впечатляваща. Жиците, по които тече ток, присвяткащите луминесцентни лампи, откъртилите се чаркове от апаратурата всичко това изглежда дяволски реалистично. Експлозиите, светкавиците, огнените кълба, прозрачност - специалните ефекти са на същото супер-ниво. Half-Life е и играта, където е постигната най-голяма реалистичност при кървавите петна. По това тя безспорно превъзхожда Blood II (а трябваше да бъде обратното). За разлика от останалите екшъни, тук пораженията върху стените и пода остават. Получават се грозни черни петна, като всичко това отново е направено реалистично. Няма го проблемът при SiN, че ако уцелите ръба на някакъв предмет там се лепва петно от експлозията, което стърчи наполовина във въздуха.

Естествено, за да се насладите изцяло на тази графична лавина от цветове, ще ви е необходим 3D ускорител, при това с последните драйвери, които успеете да намерите. Иначе ще си имате проблеми с мигащи текстури и подобни малки екстри. Ако разполагате с мощна карта като Riva TNT, няма да имате проблеми да играете Half-Life дори на разделителна способност 1024 на 768. За това ще ви е необходим процесор на около 300MHz и около 64MB RAM. Ако намалите разделителната способност, изискванията намаляват. В сравнение с Blood II, където системата ви трябва да е поне Pentium II със 128MB RAM, това е направо манна небесна.

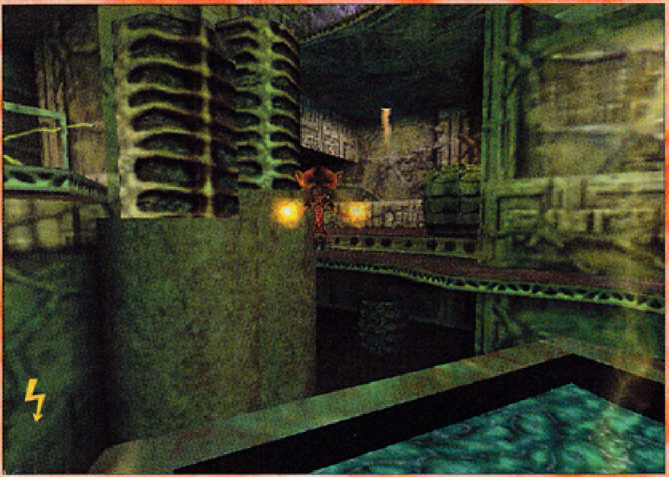
В играта ще срещнете и много предварително зададени ситуации. Не казвам анимации, защото те използват графичната система на играта и са неизменна част от нея. Нещо, което ми направи силно впечатление в началото на Half-Life бе следната сцена. Двама учени се опитваха да избягат и бяха решили да минат през вентилационната шахта. Единият успя да се качи, подаде ръка на втория, който също влезе в тунела. След секунди се чу ужасяващ писък и ръмжене. От отвора на вентилационната шахта изхвърчаха различни разчленени човешки части и неустановимо количество кръв. Потресаващо. Half-Life ще ви поднесе много подобни моменти.

Последен щрих към графичното съвършенство в играта. Имате си фенерче. То ще освети тъмните пространства, които ще ви се налага да изследвате. Но светлината му не наподобява тази на мощен прожектор (както е такава практиката в други игри), а съвсем бледо петно, което ви помага да забележите детайлите.

ЗВУК

Ето че дойде ред на звуците в играта. С една дума - перфектни. Half-Life ме накара да се замисля, дали не е време да си взема някоя 3D звукова карта. Популярните чипове

Схватка между вашите врагове. Не бих заложил на баретата...



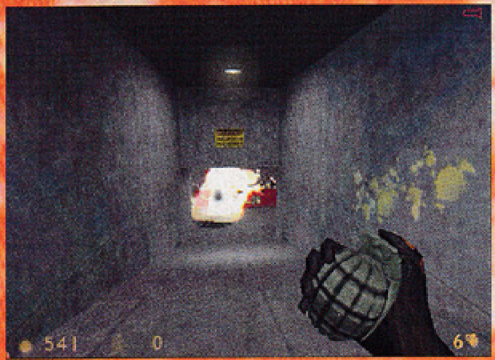
A3D се поддържат от играта и с него вероятно удоволствието е по-голямо. Разговорите с учените, подвикванията по радиостанциите на баретите, писъците на чудовищата, експлозиите на гранатите, звукът от празните гилзи, срещнали се със земята, съскащия звук на огнените топки - звуковият фон ще ви следва навсякъде. Неведнъж съм подскачал, когато от тъмния тунел се чуе сърцераздирателен рев. Графичното преживяване в Half-Life е допълнено от звуково по един блестящ начин. Музиката е записана на аудио-пътечки, но няма да я чувате по всяко време в играта. Тя ще започва преди някой важен момент в Half-Life. По този начин психически имате време да се подготвите за следващото изпитание.

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Започвам да се чувствам неудобно - толкова много хвалби по отношение на една игра не бях изричал. Но какво да се прави, старая се да бъде обективен. Положението няма да се промени и като прочетете параграфа за изкуствения интелект. ИИ е много добре изпипан, но това не вече не учудва никого. В последно време гадинките по различните екшъни много поумняха. Тенденцията дойде с феноменалните Skaarj от Unreal. Вече не е никаква новост вашият противник да се търкаля, крие зад фасадите и да напада вкупом. Въпреки това, все още има какво да се желае по отношение на изкуствения интелект в триизмерните екшъни. В Half-Life голяма част от моя списък е изпълнен.

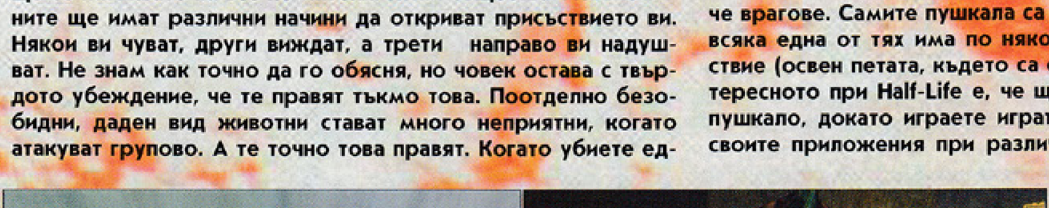
Не си вадете прибързани заключения за интелигентността на гадинките в самото начало на играта. Те са тъпи, само защото Valve са решили, че трябва да бъде така. По-нататък ще се натъквате на все по-интелигентни същества. Извънземните ще имат различни начини да откриват присъствието ви. Някои ви чуват, други виждат, а трети направо ви надушват. Не знам как точно да го обясня, но човек остава с твърдото убеждение, че те правят тъкмо това. Поотделно безобидни, даден вид животни стават много неприятни, когато атакуват групово. А те точно това правят. Когато убиете едно същество, другото избягва и след време пристига с още подкрепления, което прави задачата ви доста по-сложна. Да не говорим, че тварите ви преследват, независимо колко бързо бягате. Това не е върха на борчето. В крайна сметка, кой според по-голямата част от човечеството е най-интелигентният вид? Homo-sapiens. Те са и най-интелигентите и опасни противници в Half-Life. Баретите ме смаяха с тяхната координираност и организация. Непрекъснато се чуваха радиостанции, по време на срещите ми с тях. Войниците се прикриваха успешно и нападаха непрекъснато. Ако си мислете, че можете да се скриете някъде и да ги избивате един подир един, дълбоко се лъжете. Веднага ще ви изпратят една граната за компания. Боравенето им с тези играчки е забележително. Целта ви ще бъде да ги заблудите относно вашето местоположение, за да улесните живота си. С намаляването на бройката им, войниците ще се прегрупират и ще сменят тактиката. Непрекъснато ще се стремят да заемат максимално удобна позиция, от която да ви обстрелват. Дори ако сте закоравял 3D екшън ветеран, пак ще видите доста зор при отстраняването им. От Valve казват, че всичките ви противници могат да направят оценка на ситуацията, в която се намират. Колко техни побратими са оцелели! Каква тактика прилага играчът? и т.н.

Тук трябва да отбележа, че учените и охраната не са напълно безполезни. Ако успеете да спасите някой войник, той ще тръгне след вас и ще ви покрива гърба (доста приятно усещане - не сте сами в тази враждебна обстановка). Учените пък ще ви инжектират със стимуланти докато се биете. При условие, че успеете да ги привикате със себе си. Проблемът им с ориентирането хич не е малък. Не могат да ви следват, ако бързате много напред. Освен това препятствия като стръмни стъпала ще се окажат непосилни за тях. Някои учени си имат собствено мнение по въпроса, как биха прекарали остатъка от деня. Сигурно на чай, с останалите мъртъвци.

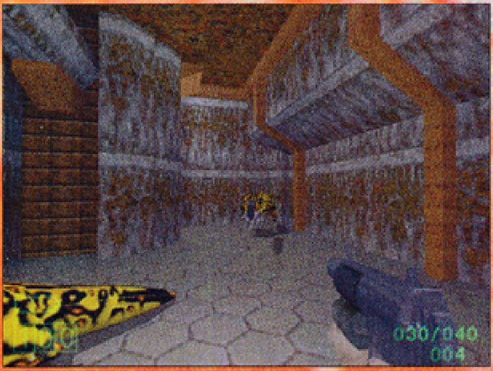


ОРЪЖИЯ И ПРОТИВНИЦИ

В Half-Life разполагате с общо 14 оръжия и много повече врагове. Самите пушкала са сложени в пет категории. Във всяка една от тях има по няколко оръжия със сходно действие (освен петата, където са специалните). По принцип, интересното при Half-Life е, че ще използвате повече от едно пушкало, докато играете играта. Просто оръжията си имат своите приложения при различни ситуации. Те не са нещо невероятно оригинално - де факто повечето от тях могат да се видят по филмите, занимаващи се с американската армия. Всички те са направени максимално реалистично. Разбира се, има и някои футуристични джаджи, както и екзотично инопланетно устройство, изстрелващо живи снаряди. Няма да липсват и гранатите, които са ни познати още от Duke Nukem. За разлика от там обаче, те се подчиняват



Още същества, готови да окачат скалпа ви в колекцията си от трофеи

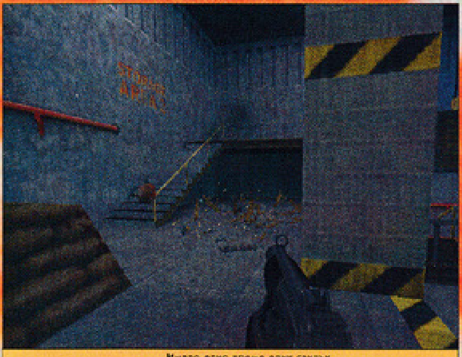


на физичните закони, а не скачат като пощурели. Още един спомен за Duke-а ще бъдат trip-бомбите. Интересна екстра представлява chum toad. Тя може да бъде използвана, за да отвлечете огъня на кулите, както и да накарате някой извънземен да похапне, вместо да ви гони из коридорите.

Враговете ви са невероятни. Не само като изкуствен интелект и графика (извънземните изглеждат като органично същество, а не сбирщина от полигони), но и като разнообразие и действие. В началото например ще се срещнете с малки същества, които направо ще се опитат да ви се качат на главата. Други ще ви атакуват с ултразвук. Трети пък ще се закачат за тавана и ще провисят чувствителните си езици. Внимавайте за тях. По-нататък ще видите какви ли не същества със странно предназначение. Гадинките не се понасят с баретите в играта. По-добре е да ги оставите да се избият и да се срещнете с оцелелите. В главата ми още е сцената, когато няколко пехотинеца налетяха на огромно чудовище, към което и аз се бях запътил. Е, не успяха да се справят, но аз отмъстих за тях. Получиха посмъртно похвала пред строя.

ИНТЕРФЕЙС

Поради опасността, статията да се конкурира по дължина с тази на Freeman (това, казвам ви, е наистина доста трудно) ще бъда максимално кратък. Стандартният Quake II интерфейс (естествено с конзолата) плюс някои подобрения. Например вече знаете, откъде ви стрелят - на екрана ви се появява индикатор с позицията на врага (враговете). Подобна опция винаги ми е липсвала Освен това, докато сменяте оръжията, ще видите с колко амуниции разполагате за всяко едно от тях.

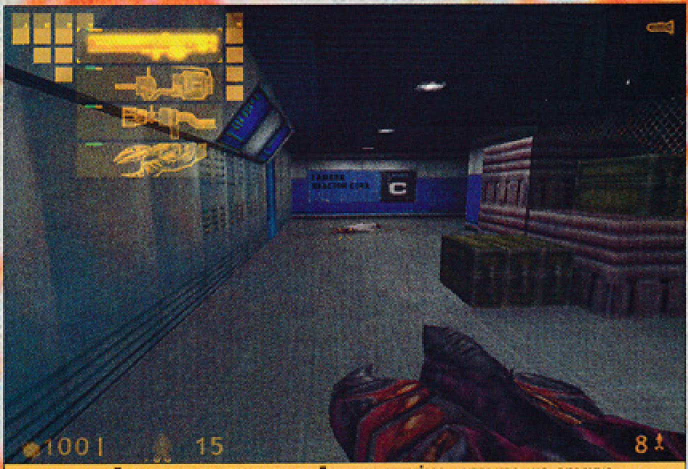


Имало едно време един сандък

МУЛТИПЛЕЙЪР

Съществуват не малък брой играчи, които смятат, че 3D екшъните има смисъл да бъдат играни единствено в multiplayer. Перспективата да бродят сами из нива, населени с тъпи извънземни, и да ги убиват за разнообразие, изобщо не ги вълнува. А историята на Half-Life - кой го е грижа, дайте да видим играта в мрежа. Е, те няма да останат очаровани от това, което ще видят. Аз също. Multiplayer-ът в Half-Life е най-слабият елемент в играта и най-лошият от игрите в Светата Троица. За екшън е много трудно да се говори, освен ако в едно от огромните нива не щъкат поне 16 човека. Надеждата да намерите някого трудно се осъществява, ако сте, да речем, само 6 доброволеца. А в нашата малка редакция само до толкова успяхме да я докараме. След като първо бях играл Half-Life single-player с интерес очаквах да видя, как ще се представят оръжията в битка срещу достойни опоненти. Разочарованието ми беше голямо. По multiplayer-а на играта изобщо не е мислено. Той е сложен като някакъв допълнителен модул без почти никакви нововъведения, повече за да се отбие номера. Единствената "екстра" е използването на спрей за маркиране на територията, което си е голямо шоу (трябва да му се признае). Докато оръжията са наистина оригинални, има елементи, които се нуждаят от сериозно оправяне. Вашият безмълвен герой не издава и стон, когато пада от височина и губи част от кръвта си. Самоубийството по този начин става по-лесно от всякога. Разликата със SiN е огромна. Все пак има надежда!

От Valve обещават да оправят ситуацията, като в момента се правят усилено добри multiplayer карти. Освен това от екипа на фирмата работят по следващия си проект (който е почти готов), наречен Team Fortress II. Това е игра, изцяло насочена към битките в мрежа и се очаква да може да се "прикрепи" към Half-Life. От Valve твърдят, че Team Fortress II си е съвсем отделна игра, която само има някои връзки към Half-Life, но мнозинството играчи я приемат като multiplayer модул към Half-Life. Този факт, както и това, че не сме играли достатъчно много multiplayer Half-Life на новите deathmatch нива, не ми дават право да се изразя окончателно за тази част от играта.



Ето и една от специалните Freeman-surprises - извънземно оръжие

GAMEPLAY

След всичко, което казах за реалистичността на Half-Life, сигурно си мислите, че екшънът в нея е сведен до минимум и вие просто се влачите нагоре-надолу. Истината е коренно различна. Играта е наситена с доволно количество екшън и динамика. В първата една четвърт (там където свършва Day One) това не си личи толкова ясно, но в остатъка си Half Life е наистина шеметна. Единственото нещо, което ме подразни по едно време, бяха много скоци, които трябва да правите. За радост и това скоро свършва. Иначе Half-Life се състои от огромни нива, които се зареждат на малки парченца. Този метод носи предимството, че не се наслаждавате на няколкоминутни зареждания както в SiN и Blood II. Но от друга страна надписчето loading ще се появява твърде често. Въпреки това, този факт няма да ви откаже ни най-малко от играенето на Half-Life. Това е една игра, за която още много ще се говори. Дълбоко съм убеден, че след време ще използвам Half-Life като база за сравнение при прегледи на други игри. Защото това, което от Valve са успели да сътворят, е наистина забележително. Абсолютно е задължително да се докоснете до Half-Life, ако искате да сте в час с тенденциите в компютърните игри. Няма да съжалявате. И един последен съвет. Не забравяйте - Half-Life е само игра. Или не е!

Groove

Groove

BLOOD 2

Blood предложи на почитателите на FPS ужасна графика и интересен multiplayer. В Blood II графиката е оправена. LithTech съвсем не се справя зле и играте изглежда много добре в цветово отношение. Музиката и дигиталните ефекти също допринасят за атмосферата в Blood II. Интересни опции и иновативни решения в multiplayer-а. Някои нива са много добри, особено в deathmatch. Хареса ми, че от Monolith са пренесли някои бойни полета от Blood в новата версия. Въпреки това не може да се сравнява със SiN по това отношение Главният недостатък на играта е слабият Изкуствен Интелект на чудовищата. Той е направо отчайващ. Другото нещо, което ми направи лошо впечатление е липсата на смислена история. Както вече споменах multiplayer-ът на Blood II предлага много нови опции, като модифициране характеристиките на героя, какви оръжия да може да взима и т.н. Но оръжията са прекалено силни. Лично аз мразя тези моменти, когато се разхождам щастлив и доволен със 150-200 кръв и изведнъж умра. Подобна участ ме сполетя нееднократно в Blood II

SiN

С една дума - бъгове! SiN е толкова, ама толкова препълнена с грешки от всякакъв род, че става за игра (без да се ядосвате непрекъснато) единствено след като сте я patch-нали. Дори изкуственият интелект, който по принцип е добре направен, от време на време забива и вашите противници приличат на обезглавена муха. Графиката е много добра, без да излиза много от канона, наложен от engine-а на Quake II. Страхотно outro! Звуците и музиките са на много добре ниво. SiN разполага и с увлекателна и добре разработена история. Най-голямата атракция в цялата игра обаче са нивата. По този параграф, никой не може да се съревновава с Levellord и другите момчета от Ritual Entertainment. Multiplayer-ът на SiN безспорно е най-силният от Светата Троица. Да играеш SiN (без задължителните проблеми) е много голямо удоволствие. Макар и някои от твърдолинейните фенове на Quake/Quake II да заклеймиха SiN като недостойна да мери сили и мегдан с нейните предшественици, аз не съм на подобно мнение. Ако й дадете шанс, SiN ще ви покаже истинската си красота в multi-player-а.

Half-Life

Е, за моето мнение за тази игра можете да прочетете в статията. Мисля, че 5 страници са достатъчно

Whisper

Не мога да не призная, че доста се затруднявам да преценя коя от трите игри е по-добра, по простата причина, че всяка от тях превишава останалите в даден аспект. Казвам това, за да се застраховам от евентуални недоволни читатели (хе-хе)! Дали ще предпочетете феноменалния single-player на Half-Life, невероятния multiplayer на SiN или уникалната атмосфера на Blood 2зависи от личните ви предпочитания. Оценките, които ще дам на тези заглавия не претендират за "крайни и неоспорими"- вие сами ще прецените коя е най-добрата игра за вас, според собствените ви вкусове. А според мен подредбата е следната:

Графика - по този параграф първото място е за Half-Life. Чудеса са направили от engine-а на Quake 2 момчетата от Valve. Прекрасни текстури, богата гама от цветове, плеяда от визуални ефекти. Blood 2 идва на второ място с уговорката, че играта на Monolith изглежда дори по-добре от Half-Life, но за сметка на по-високите хардуерни изисквания. Иначе LithTech платформата предлага невероятна визуална наслада, особено при висока разделителна способност. На последното място е SiN. Не че играта не изглежда добре, просто не може да се сравнява с горните заглавия.

Звук и музика - тук първото място се поделя от Blood 2 и Half-Life. Фантастичното озвучаване на враговете и страхотният музикален фон на тези две игри не дават никакви шансове на по-скромният в това отношение SiN.

Gameplay - по този показател трите игри си поделят първото място. Сами ще трябва да прецените кое ви допада повече - отчаяната борба за оцеляванев Half-Life, смразяващото кръвта ловуване в Blood 2 или безцеремонното и хипарливо (а ла Duke Nukem) преследване в SiN.

AI - в тази категория няма конкуренция. Half-Life rules! Изкуственият интелект на врага е просто невероятен - ще ви преследват, ще ви устройват засади, ще ви нападат от няколко посоки. Няма да повярвате, че играете срещу компютър. Останалите две игри просто могат да мечтаят за такъв AI.

Multiplayer - е тук вече SiN-а има тежката дума. Добре балансирани оръжия (може би малко слаби) и страхотен дизайн на нивата са ключовите думи тук. След него се нареждат Blood 2 и Half-Life.

Half-Life е безспорен номер едно в класацията. Valve направо са надскочили себе си с този продукт. Прекрасната графика, комбинирана със страхотен звук и умопомрачителен изкуствен интелект на компютърните опоненти прави от тази игра един от сериозните претенденти за "Игра на 1998". Бих казал, че Half-Life, наред с Unreal и Thief: The Dark Project, е игра, за която дори и след години ще говорят с възхищение и респект.

Sin и Blood 2 са доста близо зад номер 1, но има още какво да се иска от тези две заглавия. И двете игри заемат второто място, без да мога да определя по-добрата измежду тях.

Freeman

Коя игра е по-добрата? Отговорът на този въпрос едва ли би могъл да е еднозначен, категоричен или пък кратък. По-важното е, че това е най-размазващия комплект 3D shooter-и, появили се по едно и също време на пазара и маниаците на жанра биха могли да си ги играят едновременно. Този съвет е най-голямата услуга, която мога да ви направя. Ако би могло от SIN, Half Life и Blood II, да се сглоби една игра тя би разтърсила света, защото всяко заглавие по нещо превъзхожда останалите. Дали прекрасната графиката, невероятно силният Single player, интригуващата история и мощният AI на Half Life, могат да се опрат на мрачното напрежение, поглъщащата атмосфера, богатия арсенал и десетките хитри екстри присъщи единствено на Blood II?! А биха ли могли двете заглавия да се противопоставят на кипящата динамика, феноменалните нива, въвличащата фабула, още по-въвличащата Elexis ;) и убийствения мултиплеър в SIN?! Не съм Господ, приятели, не бих могъл да дам абсолютния отговор! Мога само да нахвърлям щрихите.

Графика. Бих казал, че лидерството тук е поделено между Half Life и Blood II. Симпатиите ми са на страната на HL и то само заради това, че дизайнерите са изцедили тази разкошна визия и богатство от цветове именно от engine-а на Quake-а. За SIN вече говорих достатъчно...

AI. Тук вече спор няма - Half Life притежава най-добрия изкуствен интелект в света на 3D shooter-ите. На крачка зад него препуска SIN. Все пак да не забравяме, че AI-то е една от най-илните страни в "грешната игра". Сравнението между двете би било доста по-интересно когато се отстранят бъговете в SIN-а, но дотогава... Blood II е доста зле тук. Не бихте могли да се отървете от чувството, че главите на враговете ви са абсолютно празни. Не, че собствения ви герой е цвете, след като не стопля да смени оръжието когато амунициите за сегашното свършат. Като че ли калпавия изкуствения интелект е именно цената за невероятната графична препест на Blood II.

Музика и Звук. Blood, Blood, Blood що се отнася за музиката. Макар, че са само пет, музикалните теми в Blood-а са оргазмо-докарващи. В това отношение Half Life се задъхва някъде отзад, а SIN направо липсва в пейзажа. Ако се говори отделно за звука обаче, SIN, а донякъде и Half Life превъзхождат своя конкурент.

Multiplayer. SIN, Half Life, Blood II.

Gameplay. Тук категорично мнение не може да се даде. Всичко зависи от индивидуалните ви предпочитания и от моментно настроение. "Скромният учен" Freeman (хмм) и мамещия му танц със смъртта скрита зад всеки ъгъл; безцеремонният и безкомпромисен Blade и дивият екшън, който го съпътства; или мрачният и студен жътвар на сърца и неговото зловещо приключение в свят, чиято атмосфера ще възкреси нощните ви кошмари. Изберете сами!

Що се отнася до мен, сърцето ми принадлежи изцяло на Half Life. Това е най-комплексно развитата игра от трите и безспорен лидер в личната ми класация. Малко, но все пак след нея се нареждат SIN и Blood II. Точно в тази последователност. Може би ако AI-то на Blood-а беше на "някакво" ниво нещата биха изглеждали иначе.

Минималните изисквания на Half Life и SIN (поне тези, които са дадени от производителите) звучат направо смешно: Pentium 133 MHz, 24 MB RAM, 2x за Half Life и Pentium 166, 32 MB RAM, 4x за SIN. На подобни машини най-много да им видите само заглавията. Истината е, че днешните 3D shooter-и искат много. Препоръчваме ви поне K6 233, 64 MB RAM, ЗАДЪЛЖИТЕЛНО!!! и добър 3D ускорител. А колкото до Blood-а Pentium II е едва ли не минимална конфигурация.

"Игра на 1998". Бих казал, че Half-Life, наред с Unreal и Thief: The Dark Project, е игра, за която дори и след години ще говорят с възхищение и респект.

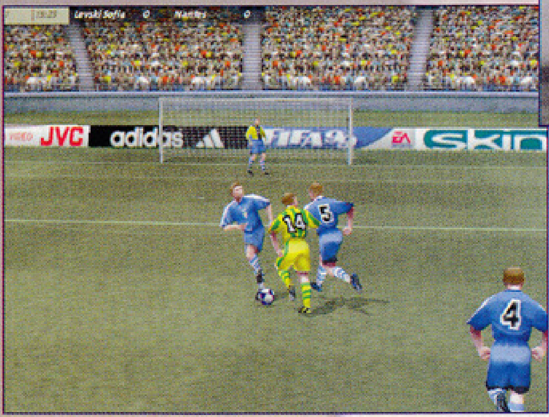
Sin и Blood 2 са доста близо зад номер 1, но има още какво да се иска от тези две заглавия. И двете игри заемат второто място, без да мога да определя по-добрата измежду тях.

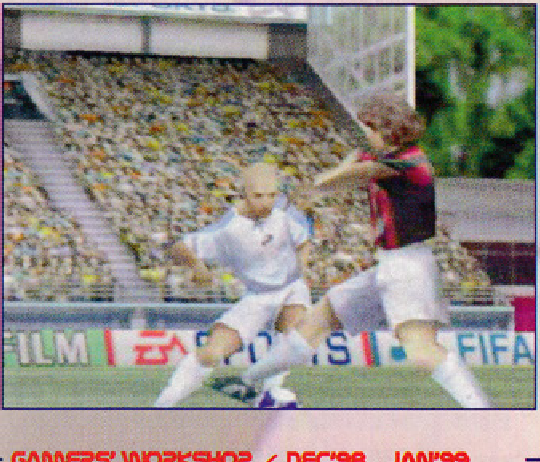
EA SPORTS
FIFA 99

производител: EA sports
разпространител: EA sports
жанр: sport
homepage: www.ea.com

98-ма година се оказа благодатна за футболните симулатори. Заслугата за този бум е най-вече на гиганта в областта на спортните игри Elektronic Arts. Няма да ви отегчавам със заглавията на излезлите през годината игри, почитателите на този жанр прекрасно са запознати с тях. По-важното е, че ЕА грабнаха попътния вятър и избълваха три заглавия за една година. Последната бомба гръмна в края на Ноември, съвсем навреме за голямото коледно пазаруване. С FIFA 99, ЕА довършиха своя огромен язовир, в който ще се опитат да прихванат всички "зелени" ручейчета и рекички, водещи началото си от джобовете на запалените по спорта геймъри. Както и да е - светът отдавна вече не се върти около слънцето, а около мангизите - нека сега да видим дали познатата ни до болка маркетингова стратегия в игралната индустрия е успяла да съсипе поредната добра игра.

В контекста на гореспоменатото веднага искам да кажа: FIFA 99 е най-добрия футболен симулатор на всички времена, но Разбира се има и "но" - той просто би могъл да е и по-добър ако беше излязъл 99-та. Много е трудно да се пише за игра, която толкова много прилича на предшественичките си, че да я опишеш означава да повтаряш вече познати неща. Първо за графиката. Спокойно мога да кажа, че FIFA 99 е симулаторът наподобяващ в най-голяма степен телевизионния изглед на истински футболен мач. Тя използва вече изпитаната и утвърдена платформата на предишните две заглавия. Това само по себе си означава - перфектна графика (особено с 3D ускорител), но нищо революционно - просто една по-добра графика и толкова, което между впрочем може да се каже и за играта като цяло. Просто един по-добър футболен симулатор. Като се вземат предвид качествата на FIFA 98 и World Cup 98 обаче, това съвсем не е малко. Ще видите реалистични движения и реакции на играчите и съдията, а това веднага налага извода за използване на motion capture в разточителни количества. Накуцването на контузения състезател, категоричността на рефера при отсъжданията и ваденето на картоните, изблиците на радост, разочарование и негодувание - повярвайте това заслужава да се види, макар че по никакъв начин не влияе на gameplay-а. След десетина минути играта ви поглъща и тези екстри просто престават да ви интересуват. След 1 час направо ще ги прекъсвате, нямайки търпение футболната игра да продължи. По важното в случая е, че движенията на състезателите по време на игра са плавни и много, ама много реалистични. Както и в предишните версии мачовете ще могат да се провеждат при различни метереологични условия, на естествено или изкуствено осветление и т.н. Говорейки за тези неща, ето, че стигаме и до интерфейса. Той е попроменен, но ветераните в жанра едва ли ще срещнат затруднения с многобройните менюта, в които се избират неща като времетраене, споменатите вече метереологични условия, ниво на трудност, строгост на съдиите, скорост на играта, състава, който ще излезе на терена, формацията на играчите Разбира се отново ще можете да си фаворитизирате любимци, които да изпълняват статичните положения, да трансферирате футболисти (!), да променяте показателите на отделни играчи, като например да повишите скоростта и повратливостта на защитниците и играчите в средата на терена за сметка на силата на удара или играта с глава например, както и десетки други неща, които менютата ви дават възможност да определите преди да започнете същинската игра. Предвид всичко това едва ли някой може да очаква някакъв опростен интерфейс и що се отнася до мен, нямам някакви кой знае какви забележки към

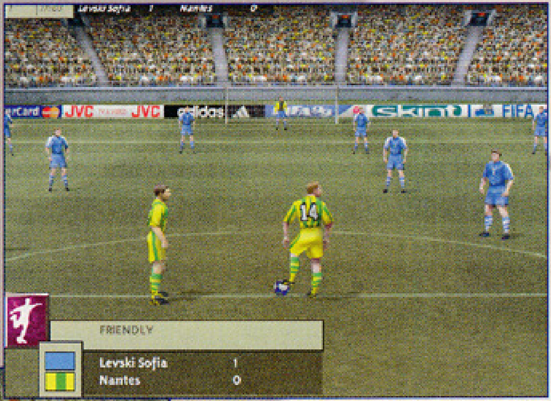




него. Той върши работа и това е същественото.

ELECTRONIC ARTS
25

Levski Sofia 0 Nantes 0
JVC
SPORTS
FIFA 99



ELECTRONIC ARTS
13
JVC

Абсолютно никакви подобрения и нововъведения не забелязах при звука, а ми се щеше коментарите поне да са по-разнообразни. Както и да е - не е болка за умиране. Приятно впечатление прави все пак, воденето на точна статистика от страна на коментаторите, но това последното май може да се отнесе и към изкуствения интелект на играта. Говорейки за AI, бързам да кажа, че той определено е подобрен, ама по-добре да не беше - на най-висока трудност противника направо размазва, а чувството за безпомощност е влудяващо - помещението се оглася от скърцане на зъби (или протези - според случая). Надявам се поне да имате здрави зъби (ТУК е мястото за ВАШАТА реклама производители и разпространители на паста за зъби) моите се претриха (защото сутрин и вечер не си мия зъбите с)!!! И така след като приключихме с глупостите, нека се вгледаме и в самата игра. Можете да изберете да играете в приятелски мачове, първенства [В основната схема са включени първенствата на големите европейски футболни страни (България разбира се липсва там), Бразилия и САЩ(!!!). Ако искате да играете в някое друго първенство отидете в International (там поне фигурираме, слава Богу)], както и в няколко купи. Що се отнася до купите освен, Шампионската Лига, КНК и УЕФА, можете да вземете и участие в не видялата бял свят като реализация Европейска Супер Лига (не мога да си обясня защо централата на FIFA отхвърли тази прекрасна идея). Разбира се можете да си създадете и собствена купа, в която да определите както отборите, които да участват, така и броят им. Игралите вече World Cup 98 ще се сблъскат с един доста променен gameplay. Едно от хубавите неща в тази игра беше възможността да преминеш през цялата защита на противника само с един нападател и да отбележиш гол. Е, това скъпи приятели вече е история. Играта просто няма да ви го позволи. EA са решили, че трябва да се сложи край на импровизациите, а отнемането на топката от страна на противника да става далеч по-лесно и с цената на всичко (което иде да каже, че покрай противниковия бранител може да премине топката, но не и играча), така че забравете за индивидуалните импровизации и каскадите от финтове. FIFA 99 ще ви принуди да мислите по-комбинативно. Честно казано разочарован останах от факта (освен ако не съм си въобразил), че компютърът понякога пренебрегва по-добрата възможност за подаване на пас и топката попада у съотборник, който представлява по-неизгоден избор в конкретната ситуация, или пък направо в противников футболист. Може би това засилва реалистичността на играта, но определено влияе зле на gameplay-я. За запалените почитатели на Пеле, Гаринча, Марадона, а понастоящем на Роналдо, Уеа, Асприля и десетките други виртуози и майстори на дрибъла, ще отделя специално място малко по-надолу в статията. Като изключим тези негативни страни на играта [все пак не пренебрегвайте възможността, те да витаят единствено и само в еманацията, плод на креативната дейност на сивата, пихтиеста, затлъстяла от липса на употреба, надупчена като свръх-ъпгрейд на швейцарско сирене, разплута, мастна структура, която по някакво нещастно стечение на обстоятелствата се явява съдържанието на последния етаж в невзрачната ми анатомия, наречена за краткост "въображение" (понастоящем кичещо се с епитета "болно"):(], тя е просто великолепна. Тук няма да се впускам в безкрайни словоизлияния за това как съм се облял в неземно щастие, изстрелян направо в сърцето на екстаза, когато Левски (примерно) са размазали националния отбор на Бразилия (примерно), защото просто няма да е вярно. Е, би било ако аз играех с Бразилия ;). По-ми-се-ще да метна няколко лафа за multiplayer-а. Голям купон е! За това варненци могат да попитат Ники (buPaTa) и Владимир (Shadow), **ЗДРАВЕЙТЕ ПИЧОВЕ**, които имаха лошия късмет да ми паднат в ръчичките след турнира по StarCraft :((. Насладата е дива, още повече ако играят равностойни опоненти. За щастие те бяха точно такива, не че това много им помогна. Иронията в случая е, че точно Ники и Владо ме светнаха на някои трикове, които сигурно ще осмислят цялата скапана статия, и които сега ще споделя с вас. С това ще завърша повестванието. И така - управлението! Основните използвани в играта клавиши са стрелките, A, S, D и Q.

Levski Sofia 0 Nantes 0
FRIENDLY
Levski Sofia 0
Nantes 0

A - пас по въздуха, подходящ и за центриране. При игра с вратаря, той подава топката с ръка.
S - пас по земя. При тъч - смяна на играча, на когото изпълнителя да подаде.
D - шут към противниковата врата. При тъч - подаване. При игра с вратаря, той шутира топката.
Q - ако топката е у вас правите финт, с който я повдигате леко над земята преодолявайки противника, опитващ се да ви просне. Във всички други случаи натискането на този клавиш води до грубо нарушение и много често до червен картон.

Това са основните клавиши, а сега ето ги и "хитринките":

Levski Sofia 0 Nantes 0
JVC
EA SPORTS

При изпълняване на удар от статично положение (пряк\непряк свободен удар, корнер) натиснете "Alt" или "Ctrl" и ударът ви ще бъде фалциран. Колкото повече държите бутона натиснат, толкова повече фалц ще получи топката. Освен това, ако искате топката да отиде при конкретен играч натиснете "E", след което със "S" изберете футболиста, на когото да подадете. Ако повторно натиснете "E", се появява символче "мишенка". То ви указва на кое място ще падне топката ако я изстреляте. Тези няколко "знанийца" ще ви помогнат рязко да повишите резултатността си при изпълняване на статични положения. Друг интересен бутон е "V", който ще ви даде възможност да противодействате в защита далеч по-ефективно. Когато го натиснете около топката винаги ще има поне двама ваши играчи, които ще се стремят да я отнемат. Ако противниковият играч я подаде, за неговия съотборник веднага ще се залепят най-близките двама ваши футболисти и т.н и т.н., докато я отнемат или получите гол :P.

Levski Sofia 0 Nantes 0
JVC
EA SPORTS
FIFA 99

По нататък - да предположим, че времето ви гони или пък просто мразите безкрайното туткане на вратаря си (докато стане, докато отиде в предната част на пеналта, докато се нагласи отишли 2-3 минути). В такъв случай решението е клавиша "W" - тъпака пуска кълбото на земята, след което шутирате. А сега ето ги и финтовете. Предварително ви предупреждавам, че без много, ама наистина много тренировки, в единоборство с компютъра те няма да ви свършат почти никаква работа. Иначе всичко е много просто - комбинацията от клавишите Alt\Ctrl и A, S, D ще ви превърнат в бога на дрибъла. А за тези, които смятат, че със симулации могат да си изпросят някоя дузпа или пряк свободен удар, остава комбинацията Alt\Ctrl и Q. Оставям на вас, сами да откриете за какво служи "z". Толкова от мен приятели - оттук нататък сте вие. Между впрочем в някои сайтове се споменава, че и вратаря може да бъде управляван. Аз лично не можах да открия начин, ако вие се справите - пишете. Убеден съм, че FIFA 99 не се е разкрила напълно пред мен, но и това което видях и изпитах докато я играех ме кара горещо да ви я препоръчам.

Levski Sofia 1 Nantes 0
JVC
adidas
skint
FIFA
FRIENDLY
Levski Sofia 1
Nantes 0

Levski Sofia 0 Nantes 0

Freeman

P.s. Вече мога да ви кажа как да си управлявате и вратаря - с Alt и стрелките. Номерът обаче става само когато в полезрението ви влезе вратарското поле и топката е у противников играч!

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

графика	9	9	9
звук	9.5	9	9
AI	8	8	8
multi player	9	9	8
gameplay	8	9	8
ПРИСЪДАТА	9	9	8.5

POPULOUS:
The beginning

производител: Bullfrog
разпространител: Electronic Arts
жанр: 3D real time strategy
i-net: www.bullfrog.co.uk

Материя, разтеглена в безкрая. Чернота, изпълваща пространството. Разстояния, смразяващи въображението. Дом на милиарди планети, облаци, астероиди, звезди, комети. Тишината е обгърнала всичките тези тонове маса в лапите си. Всичко е потънало в дълбините на безвремието. Спокойствие. *Zoom in*

Картината се завърта. Ландшафтът се оживява. Огромна звезда. Ярка. Планети, обикалящи лениво по траекторията си. Опашка на комета разцепва пространството *Zoom in*

Спор. Викове. Тропот. Понижение. Ругатни. Май сбъркахме импресията да се върнем обратно *Ctrl-Z*.

Планета. Планини, падини, морета. Хора, туземци, племена и други представители на местната флора. Красиви палми, дали няма да има хавайки наоколо! Май няма. Жалко :(Вражда. Война. Сблъсък. Магия.

Горе-долу това бих искал да напиша за Populous III. Супер неясно и неносещо никаква информация, но ми допада. За тези от вас, които не харесват подобни лирични отклонения и се питат, "Ще започне ли тоя поне една статия като хората или не!", ето я и същинската й част. Populous бе една от първите игри, наречени накратко god-games (още един техен представител - Settlers е разгледан в този брой). Тя ви поставя в ролята на Господ и вие се разпореждате с вашата пасмина както намерите за добре. В случая с Populous I имахте властта да модифицирате терена по ваше желание и по този начин да прецаквате врага и да благоустроявате народа си. Магията също ви вършеше доста полезна работа. Populous II продължи традицията на първата част. Вие продължавахте да бъдете самодоволно (в случаите, когато побеждавахте) божество и да гледате всичко отгоре. Промените не бяха кой знае колко революционни.

И тогава дойде Третото Пришествие. То се нарича Populous: The Beginning и при нея са забелязани генерални промени спрямо първите две части. Първо, вие сте понижени. Взимате ролята на шаманка (да, от женски род, отново) и целта ви е да достигнете божествен статус. Второ, вие сте триизмерни - играта вече се е представила в 3D обкръжение (този engine на Magic Carpet явно ще бъде използван до дупка) и трето, от Bullfrog са открили, че Земята е кръгла (време им беше). Ще се сражавате по кълбовидна карта! А това си е голямо предизвикателство (и неудобство). Тези промени са отдалечили на огромно разстояние Populous:The Beginning от нейния прародител и играта 100% ще разочарова заклетите фенове на Populous. Но както се казва: всичко се променя и еволюира. Че играта се е променила - спор няма, колкото до еволюцията - изпитвам доста смесени чувства.

ОСНОВАТА. Както вече споменах, вие сте шаманка, дарена с магически сили. Нейната (а следователно и вашата) цел е да станете Бог (само не го пишете в съчиненията си от вида на "Какъв искам да стана като порасна" :)). Чародействата ви са главната движеща сила в играта. Въпреки това, те съвсем не са достатъчни, за да победите вражите шамани, които са подали молба-формуляр за същата длъжност. Като всяко кандидат-божество и вие се нуждаете от поклонници. Тези, които ви боготворят, са и вашата работна сила. Тях ще карате да строят различни сгради, необходими за изграждането на защитата на поселището. За това ще им е нужен дървен материал, който ами расте по дърветата (малеее, каква глупост написах току-що :). Не се страхувайте - те сами ще си го набавят, но въпреки това имате някакъв примитивен мениджмънт на ресурси. За да се плодят вашите поклонници (макар и всички те да са от мъжки род), са им необходими колиби (няма да го правят пред хората, не ги е срам!), затова тази сграда е и първото нещо, което трябва да построите. Имате нужда от селяни в изобилие. Те определят количеството мана, която получавате. Колкото повече от нея имате, толкова по-бързо ще се зареждат магиите ви, след като сте ги изхабили. А както споменах преди малко, всичко в Populous: The Beginning се крепи на чародействата. Това не е единствената функция на поклонниците ви. Можете да ги тренирате в мечоносци, попове, огнени войни и шпиони. Те няма да ви носят мана, но ще ви помогнат при унищожаването на противника. За да ги придвижите до базата на врага, където целта ви е да не остане дърво върху дърво, разполагате с няколко метода за транспорт. Всъщност начините са три - по земя, вода (с кораби) и най-голямото шоу - с балони. Това накратко е основата на играта. Да се спрем на нейните елементи.

ГРАФИКА. Още когато за първи път пуснах играта и видях интерфейса й (курсорът е запалена факла, която осветява буквите и те хвърлят динамична сянка на плоскостта зад тях) си помислих, че в Populous: The Beginning здраво е наблегнато на графичната част. И не останах измамен. Интродукцията затвърди впечатлението ми, а когато пуснах играта, останах без дъх.

Populous: The Beginning е най-красивата стратегия в реално време, която някога съм виждал. Предполагам, че скоро някой ще й вземе титлата "Мис Стратегия", но до този момент играта е без конкуренция. Графичното представяне е зашеметяващо. Ще започна от терена - той адски много прилича на този от Magic Carpet. Фрактално генериран, в него не липсва нищо - планини, хълмове, низини, речни корита, океани. Естествено, излишно е да казвам, че е изцяло покрит с текстури, които са много добре тонално подбрани (макар че и без 3D ускорител, играта изглежда подозрително добре!) Най-важната характеристика на терена в PTB е, че той може да бъде моделиран. Свърши се с непробиваемите земи от останалите стратегии в реално време. Впрочем, променящият се терен си е запазена марка на серията Populous. Наистина в PTB този процес е много по-скромен, отколкото в предишните две части на продукта, но опциите да създавате изкуствени възвишения и да потопите част от континентите продължават да си бъдат достатъчно голям купон. Да не говорим за вулканите :)

На това му се казва качествено проветряване

Ще продължа с специалните ефекти. Те са на много високо ниво. Например, когато се молите на някакъв обелиск или влезете в хранилище за знание, ще се облажите с нова магия/сграда. Във втория случай се появяват невероятно красива вихрушка от светещи елементи, която постепенно придобива облика на въртящ се триизмерен модел на новата придобивка. Магиите не са никак са пренебрегване в този аспект. Хвърлянето на светкавици стана едно от любимите ми занимания (похвално за кандидат-божество, бих казал). Обичах да гледам как гори вражето село, а аз да поддържам веселата игра на пламъците с нови и нови дози огън. А какво ще кажете за лъч, който пробива облаците в небето и пада върху земята там, където сте посочили да се построи сграда. Същото важи и при селекциите. Вихрушката (поредната магия) направо помита сградите и човечетата, като от постройките започват да хвърчат части от покриви, стени, прозорци. Естествено, една от най-ефектните магии си остава вулканът, който се издига от земята и започва да бълва разтопена лава. Гледката заслужава да си я снимате и да си я залепите на фототапет. Жалко, че няма да може да добавите и звуците на паника от вражите части. И тук стигаме до военните единици. Разочарованието ми, че те не са триизмерни, а представляват съвкупност от двуизмерни картинки, не бе малко. Въпреки това, поради малкия си размер, те няма да ви направят толкова лошо впечатление. Проблемът е, че всички си приличат като две капки вода, а и за реалистичност и плавност на движенията и дума не може да става. Но това е бял кахър, като се има предвид, че само след много обстоен поглед (включващ 42 инчов монитор и телескоп) успях да открия този кусур. Спрайтовете (не спрайт + неговата добавка, а двуизмерните картинки) на човечетата са много добре направени и не изпъкват на фона на останалата графика. Това се дължи и на перфектната комбинация на цветове в играта.

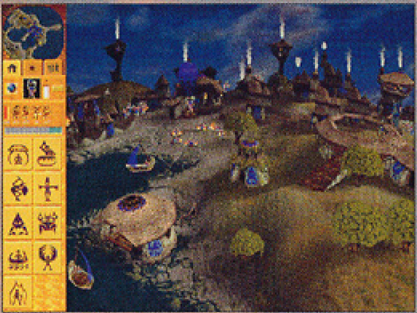
Тук назрява някакъв проблем, май...

Не бих искал да съм на мястото на застрахователния агент на ТОВА село, а вие !

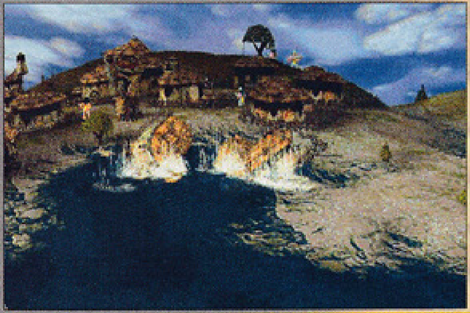
ЗВУК. Искаше ми се да напиша същите суперлативи за аудиооформлението, но някак си нямаше да бъда обективен. Музиката е добра, дори много добра. Само че писва след известно време - шаманските ритми никога не са ме изпълвали с душевен мир и не изпадам в луд възторг от подобни парчета. Това си е моето лично мнение. От дигиталните ефекти има какво още да се желае. Вярно е, че когато пуснете оси върху вражите части или подпалите къщите им се чуват такива писъци и крясъци, че човек придобива представа, каква паника е успял да предизвика у опонента (и му става едно такова леко и хубаво на душата). Трещенето на гръмотевицата също не е за пренебрегване. Но иначе ефектите са доста бедни и неубедителни. При всяка една магия шаманката ви издава един и същи звук, а докато се бият, войниците ви изпиукват (или поне Groove си мисли, че правят така; той все си мисли разни неща; кой знае къде ще свърши бел.р.). Изригването на вулкана не носи необходимия тътен .

ИНТЕРФЕЙС. Както вече споменах, картата е сферична. За разлика от всички "плоски" нейни посестрими, на които сте се сражавали досега, тук ще ви се наложи да мислите "сферично". След време например ще осъзнаете истината, че ще е по-бързо да пратите войските си на юг, вместо да ги карате да правят някакъв умопомрачителен поход на север. Или че неприятелят е доста по-близо, отколкото сте очаквали. Всичко това е доста объркващо и аз така и не успях да усъвършенствам навигацията в PTB. Може би провалът се дължи на ужасното ми чувство за ориентация (което вече е пословично сред моите приятели), кой знае! Все пак и други са имали същите проблеми като моите, макар и не чак толкова големи. За да се оправите криво-ляво имате на разположение опцията да zoom-вате картата. Когато дадете zoom-out ще видите в екрана си цялата планета, а на нея са отбелязани военните единици, постройките, обелиски, паметници. Удобно. Като цяло интерфейсът наподобява силно на Dungeon Keeper, което е само негов плюс. Направен по максимално опростен начин (една наистина сложна задача, като се имат предвид всичките осо-

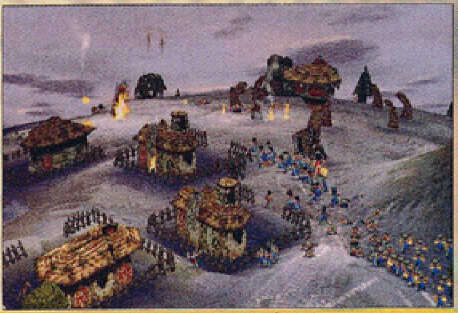
Курсове за доброволци скачачи - на този май не му се отваря парашута...



Мирно и тихо селце, за сега.



Не ги правят къщите толкова стабилни, колкото едно еме



Дружеско посещение на добра воля на съседите.

бености на PTB), той ви позволява бързо и лесно да навлезете в играта. Все пак си има своите недостатъци и те съвсем не са малки. Ще спомена само липсата на възможност за маркиране на групи. И специални места на картата, към които да можете да се върнете с едно натискане на клавиш. Избирането на хора е всичко друго, но не и удобно. Решавате например да си построите къща. Избирате трима души и им посочвате мястото. Хрумва ви да построите и втора такава. Избирате си още трима и повтаряте процедурата. Оказва се, че са се отзовали същите трима глупаци, които първо отиват на втората постройка и като я свършат, почват първата. Истината е,че в едно забутано меню ще намерите бездействащите работници и оттам можете да изберете колкото си искате. След това повтаряте операцията.

Магия. Магията, както и по-рано споменах, е основният елемент в играта. На ваше разположение са над 20 вида магии. Те са най-разнообразни. За вулкана и мълнията вече стана дума. Но с това съвсем не се изчерпват. Имате на разположение най-различни подлости, които да предложите на противника. Например оси - всяват паника у врага. Блатото пък ще превърне част от ландшафта в смъртоносен капан за противника. Комбинацията им е в състояние да ви спаси от разгром. Представете си, срещу вас настъпва огромна армия, а вие нямате кой-знае какви отбранителни мощности от човешко естество. Използвайте магията блато два пъти и когато противникът се опита да я заобиколи, пуснете им оси. Гледайте почервенялото лице на компютъра Освен това ще можете да променяте терена, което си има своите очевидни стратегически ползи. Ако направите определена част от войниците си невидими, те могат да успеят да убият шамана на врага и тогава да влезете вие В PTB има и специални магии като телепортация, армагедон и bloodlust (да живее Warcraft II :)) - те не са стандартни и ще ги намерите по време на кампанията. Multiplayer-ът също ще ви предложи две нови чародейства - Ghost Army (нещо като Army of Lovers) и Forge World (възможност да модифицирате терена преди да започнете битката).

Изкуствен Интелект. Коефициентът на интелигентност на вашите подчинени е този на стайната температура (или около 22 градуса по Целзий). Вашите войници са по-заблудени от стадо овце, тръгнали да пасат по непознат терен. Терминът "намиране на пътя" (така нареченият pathfinding) е напълно непознат за тези същества (да не кажа идиоти). За тях разстоянието между точка А и точка Б непременно е правата линия. Ако между тях някой е поставил огромен хълм, който отнема половин ден да бъде изкачен, толкова по-добре. Разходка из природата - нищо по-добро от това. Главният стратег в армията ви сигурно е бил уволнен, преди да са дошли новобранците - те хал хабер си нямат, какво да правят в битка. Веднага се аргументирам: в PTB поповете имат специален статут. Те могат да прикоткат чуждите войски към вашия лагер (защо ли ми напомня това за Age of Empires!). Един свещеник е в състояние да направи геройства, стига никой да не го безпокои (убеждаването изисква доста време). Какво става по време на атака! Вариант едно - войските ви се разделят на две групи - бойци и попове. Бойците биват запленени от вражите божи служители. Вашите попове от друга страна омайват чуждите бойци, но по някаква случайност компютърът праща някой друг поп, който да прекъсне идилията и всичко отива по дяволите (имам предвид вашата атака). Вариант две - всичко така се смесва, че когато свещениците се опитат да въведат някого в правата вяра, войниците идват и започват ненужно меле. След това се разпръскват из селото на врага, където отиват право при вражите попове. Следва конвертиране. Ако не ги наглеждате като квачка пиленца, вашите войски ще свършат възможно най-зле работата си. Повече не е нужно да споменавам.

Бъгове. Както е тръгнало, нищо чудно това да стане постоянна графа за оценяване в списанието. В PTB, както и навсякъде другаде, бъка от буболечки. Като изключим Изкуствения Интелект (който вече успях да оценя по достойнство), проблемите в играта не са един и два. Ето, вашият шаман не иска да прави магии от балон. По дяволите, та дори това не е болка за умиране - представете си следната картинка: в средата на разгорещена битка сте; не се знае коя от двете страни ще победи; решавате да пратите и последните си запаси от военни части на фронта. Опитвате се и   не успявате. Защото скапаната игра отново се е бъгнала и в момента се оказва, че имате 8 човека. Бързо се центрирате върху вашата база и там броят им е набъбнал до 87. Така е по-добре. Но моментът е изпуснат и отново трябва да правите атака. Тъпо, безсмислено, но това е положението. Е, мисля че няма смисъл да пиша повече по този въпрос. Patch-ът на играта ще оправи НЯКОИ от проблемите. По-добре веднага си го качете от нашия диск.

Заключение.Populous: The Beginning не може да се оцени еднозначно. От една страна идеята е жестока, графичното изпълнение превъзходно, а удоволствието от играта е безспорно. От друга страна   просто Питър Мулиньо отсъства. Гениалният дизайнер щеше да направи от PTB това, което трябваше да бъде. Имам предвид по-голямо разнообразие от военни части, по-интересни сгради, изкуствен интелект (не казвам по-добрен, защото застъпвам тезата, че в PTB някой е забравил да сложи този елемент в играта и бойците ви действат на автопилот). Пробойните съвсем не са малко, но въпреки всичко си заслужава да я изиграете. Сигурен съм, че няма да съжалявате за това. Но все пак PTB не е играта, за която си мечтаете, преди да заспите. А Populous: The Beginning имаше такъв потенциал.

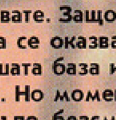
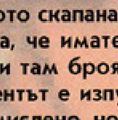
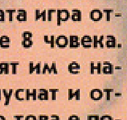
Groove

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

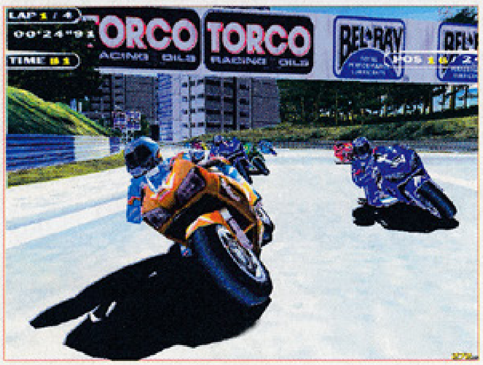
Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

			
графика	9	9	9
звук	8	10	9
AI	-	-	-
multi player	6	6	6
gameplay	7	9	7
ПРИСЪДАТА	7	9	7.5

MOTO RACER 2

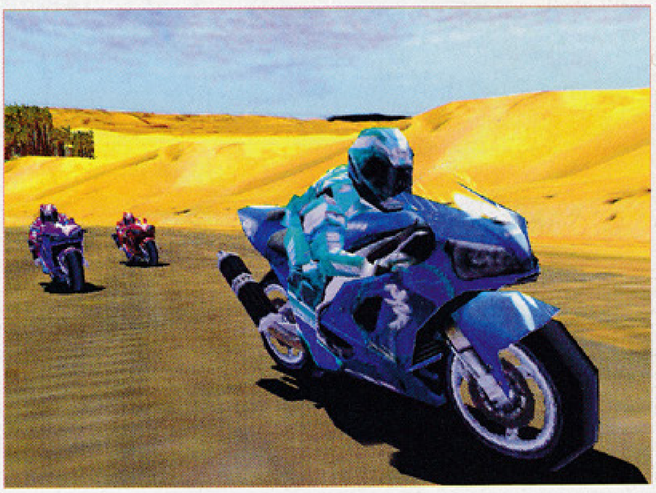
производител: EA sports
разпространител: EA sports
жанр: sport
i-net: www.ea.com

За разлика от състезанията с коли, мотоциклетите като че ли бяха доста пренебрегвани от производителите на компютърни игри. Симулатори като Test Drive вече имат свое пето издание, а Need For Speed носи цифрата три в заглавието си. Освен тези безспорни хитове, съществуват и десетки други игри на същата тема, които по една или друга причина не могат да делят мегдан с гореспоменатите заглавия. Другите средства за транспорт също не са забравени - танкове, подводници, бъгита, ако щете и хеликоптери - всяка година излизат немалко количества заглавия. Съвсем различно е положението при мотоциклетите. За разлика от гореспоменатите транспортни средства, мотоциклетите съвсем не се радват на същата популярност. Игрите за тях са прекалено малобройни. Но това не е основният проблем. Въпросът е какво бе качеството на тези нията с . С една дума - незадоволително (меко казано). Състезателите повече наподобяваха Пинокио, отколкото истински хора, а за мотоциклетите може да се каже че са нескопосано направени картонени моделчета. Единственият елемент в игрите, който можеше да претендира за оценка по-добра от среден бяха пистите. При това не за нещо друго, а защото копираха 1:1 тези в реалния свят. Въобще, както се изразява поета "нек'ъв ужас, нек'ъв ад".

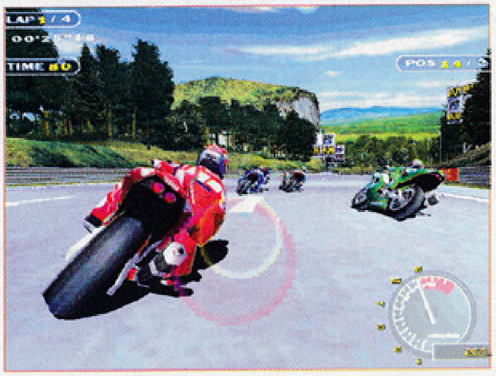


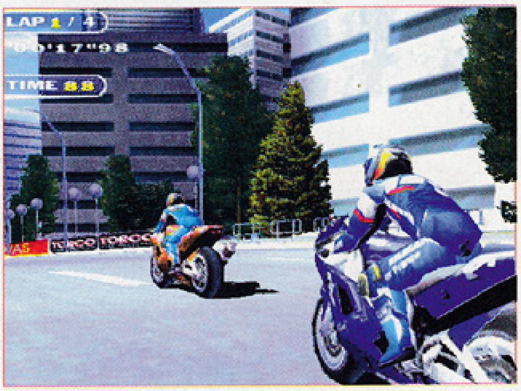
И тогава се появи Moto Racer. Играта бе обявена за най-добра в категорията си с единодушие (поради липса на сериозна конкуренция). Тя бе като балсам за изстрадалите любители на силни усещания, които си падаха по мотоциклетите. Най-накрая нещо добро! Поради тази причина очакванията ми към играта Moto Racer с цифрата 2 в заглавието си, не можеха да бъдат никакви други освен много големи. Да не говорим, че в най-накрая има и достойна конкуренция в този жанр.

Какво всъщност можем да очакваме от един симулатор за мотоциклети? Ами явно няма да бъде интересна история и въвличаща фабула. Съмнявам се, че някой ще се учуди, ако ви спомена, че такова нещо изобщо не съществува. А и не е необходимо. Единствената ви работа преди състезанието е изборът на писта, мотоциклет и условията на гонката (брой на противници, време и т.н.). Там, където играта наистина трябва да блесне, е геймплеят. Екипът на Delphine Software има с какво да се похвали по този параграф. Но да минем направо към играта.



В Moto Racer II има предвидени два режима на игра - екшън и симулация. Първо реших да пусна екшън-а и в началото бях разочарован. Останах с впечатлението, че Moto Racer е изгубила много от качествата си. Какво имам предвид? Когато кривнете от правия път, единствената санкция, която ви сполетява, е намаляването на скоростта. Временно. Какъв е смисълът? - човек ще се запита. Печелившата стратегия е ясна - газ, газ, газ и така до края. На каквато и писта да сте, тя със сигурност ще ви донесе успех. Дори ще се почудите, защо някой си е играл да прави подобни неща в Moto Racer. Ситуацията в действителност е малко по-различна. Щом изберете екшън режим, вашите противници имат различно поведение от това в симулация. Играят далеч по-агресивна Така че няма да ви бъде изобщо толкова лесно да ги изпреварите. Moto Racer става по-малко реалистична и по-динамична - нещо, което определено ще допадне до адреналинозависимите. Другото нещо е, че дори и в този модел вие все пак ще успеете да се изтърсите безславно. Произшествието ще ви се случи, когато използвате турбо-то на мотора си и се блъснете в мантинелата.

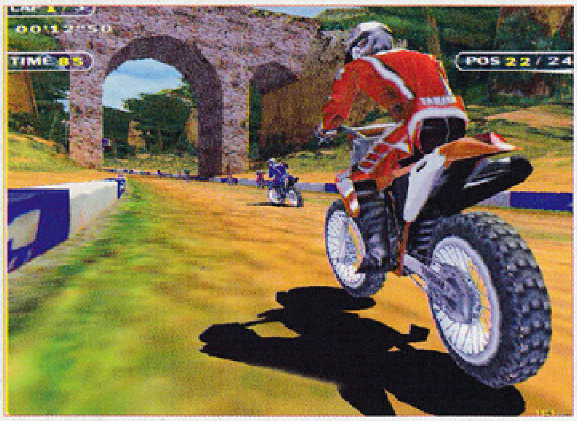




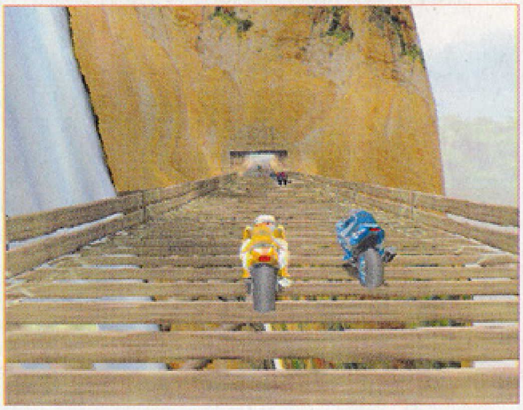
Втората опция - симулацията е далеч по-близка до реалния свят. Там при всяко съприкосновение на мотора с границите на пистата ви се случва най-лошото - падане. Това е загуба на безценно време и нерви. Другата особеност при този режим е доста по-трудното управление на мотоциклета. Особено ако теренът е мокър. Тогава всяко едно движение в повече ще ви струва няколко загубени секунди. Моторът ви поднася и ще се наложи бързо да коригирате траекторията, по която се движите, иначе ви очаква среща от трети вид с майката Земя. Ще трябва доста да поиграете, за да може да усъвършенствате движенията си.

Изобщо ако трябва да споменем сложността на Moto Racer II, тя е на едно завидно ниво. Дори и да играете на средно ниво на сложност, ще видите бая зор, докато успеете да се закрепите в челната тройка (или поне аз видях :(( ). Малко по-лесно ми беше, когато се състезавате в режим Мото Крос. Това ми напомня да ви дам и някаква обща информация за играта.

В Delphine Software са наблегнали на мотото "Да живее разнообразието!" Moto Racer II предлага на играчите 32 писти, които са разделени в четири района и два типа състезания - стандартно и мото крос. Мото кросът представлява състезания по разкаляни терени. Стандартното състезание И за двата типа игри ще разполагате с по 16 вида мотоциклета. Те имат свои уникални характеристики - скорост, контрол, максимална скорост, спирачки. Те са подходящи при различни писти. Например при писта с по-малко завои и повече прави участъци, логичният избор ще бъде возило с голяма максимална скорост. Новото във втората част са и атмосферните условия в играта. Дъждове, сняг, мъгла - това ще бъдат само някои от опциите, които ще бъдат на ваше разположение.



Графиката в Moto Racer 2 си има своите положителни и отрицателни черти. Първите определено преобладават. Като цяло Moto Racer 2 е една от най-добре представените симулации. Графиката й е на едно много добро равнище стига да разполагате с 3D ускорител. Моделите на мотоциклетите са реалистични и направени с достатъчно количества полигони. За пресъздаването на реалистични движения на състезателите е използвана технологията motion capturing. Всичко е покрито изцяло с текстури. Пресъздаването на специалните ефекти в играта също е на много добро равнище. Светлините на фаровете ви през нощта, както и отблясъците на лъчите на слънцето върху предното ви стъкло са нещо, което си заслужава да видите. Може да сравнява с най-доброто в жанра.



А сега за недостатъците. Пътищата, по които се движите, са замрели. Дори и да минавате през пустиня няма да намерите и облаци песъчинки останали от изпреварилите ви мотоциклетисти (такива със сигурност ще има). Същото е положението с дима от ауспуха и прахоляка. При Мото Крос варианта, пръските от кал също щяха да бъдат едно добро допълнение, но за съжаление са пропуснати. Земята около пистата също е на подобно дередже. Ако се върнем на примера с пустинята, от двете ви страни ще забележите камили и хора. Те са двуизмерни фигурки, които изглеждат меко казано не на място. Освен това те не издават нито стон. Въобще в играта липсват допълнителни шумове освен спирачките, мотора и конкуренцията. Музикалното оформление на играта не е от най-запомнящите се неща. Музиката може да бъде наречена стандартна, но в крайна сметка си е достатъчно добра. Реалистичните стерео ефекти в Moto Racer 2 са едни от най-големите й козове в това отношение.

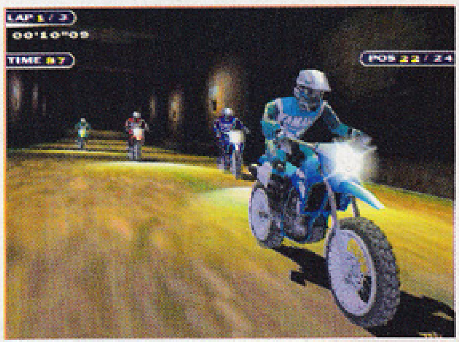
Системните изисквания на Moto Racer приятно ще изненадат изстрадалите притежатели на слаби машини. Играта работи без абсолютно никакво забавяне и на 1024 на 768 точки на Pentiun II - 350, а при по-маломощни системи препоръчително е разделителната способност да бъде 640 на 480. 3D-ускорителят е силно препоръчителен. Без него играта тръгва, но ще загубите по-голямата част от тръпката.

Новостите в Moto Racer 2 спрямо първата част (ами те не са чак толкова много) са възможността за игра на 4 души на един (1) компютър. За целта те трябва да използват най-различни приспособления. Това си е направо постижение - човек ще си помисли, че скоро ще могат да се организират турнири по 2-ки на Moto Racer 2 на една машина.:)

Последното нещо, което искам да кажа относно тази игра е вграденият редактор на писти. Там ще можете да си наредите каквато си искате писта. Редакторът не е особено удобен, но за сметка на това интерфейсът е направен достатъчно елементарен.

Ами това накратко са нещата около този симулатор на мотоциклети. За момента мога спокойно да твърдя, че това е най-доброто нещо, което някога правено по подобна тематика. Мога най-горещо да го препоръчам на всички любители на силните усещания и високите скорости. Все пак конкуренцията идва със страшна сила. Redline Racer, Motocross Madness II са сериозни заглавия, които не бива да се пренебрегват.

Groove



минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

графика	9	9	9
звук	8	8	9
AI	-	-	-
multi player	6	6	6
gameplay	8	7	7
ПРИСЪДАТА	8	8	8

Fallout 2

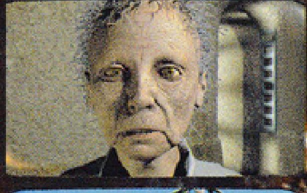
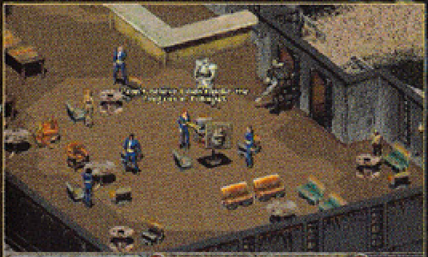
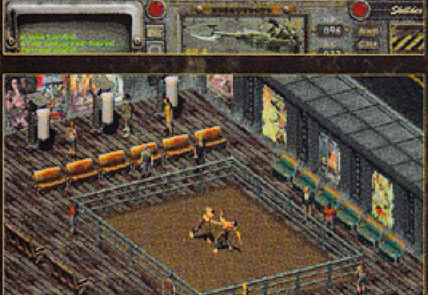
производител: Black Isle
разпространител: Interplay
жанр: rpg
homepage: www.interplay.com

Една година и няколко побелели косъма по-късно държах в ръцете си копие на Fallout 2. След като спомените ми от първата игра бяха още живи (в някои моменти прекалено живи), реших че мое право е да напиша прегледа на тази игра. Естествено, имаше и несъгласни с мен. Последвалата кратка и ожесточена схватка с един от колегите (няма да му казвам името, това са си наши работи) доказа едно - че 100 и нещо килограма живо тегло все още са сериозно препятствие за доста хора. Поклащайки се доволно към вкъщи (в синхрон с 12-ти горен ляв зъб) се настройвах за среща с постапокалиптичното бъдеще. И ще ви кажа, че трите седмици живот там ми допаднаха много повече отколкото 24-те години в безцелното ни настояще.

Първо един съвет. Като инсталирате играта, спрете се на Large Install, заемащ около 270 MB дисково пространство. Минимална инсталация (Tiny Install) заема само 2 MB място на харда, но ще остареете преждевременно, докато чакате някоя игра да зареди. Доста странно, но и пълната инсталация (Humongous Install - 650 MB) има същия ефект. Medium Install е същото като Large, но с тази разлика, че на харда ви няма да се копират анимациите и образите на създанията, което води до забавяне по време на битки.

Fallout 2 използва engine-а на предшественика си, като освен някои дребни промени няма нищо революционно. Графиката е в режим 640X480, което преди година бе добре, но за днешните стандарти е малко старичко. Перспективата е изометрична, като това според някои е много демоде, но тук пасва идеално в цялостната картина.Звукът не е нищо особено, но си изпълнява функциите грамотно. Същото важи и за музиката, която мога да окачествя като кавър на тази от първата част. Дотук с техническата част на играта.

Очевидно момчетата от Black Isle Studios са се вслушали в забележките на феновете, защото макар и да е до голяма степен същата като Fallout, втората част е много различна. И по-добра! Много по-добра!

Това се вижда още в самото начало на играта. И тук, както в оригинала, може да започнете с някои от предварително зададените герои, или да си създадете собствен персонаж, както се казва "по свой образ и приличие". Това, което веднага прави впечатление е увеличения брой Perks (ще ги наречем специални умения), от който можете да избирате. Тук искам да отбележа, че от това какъв герой ще създадете ще зависи изключително много развоя на играта. Това е една от много малкото игри, където уменията и показателите на персонажа ви действително имат значение. Може да си създадете интелектуалче, което само с приказки ще измъква тайни и ще решава проблеми, а може и да изберете да сте бабанка, които с юмруци и ритници да си проправя път в живота. И в двата случая ще имате различни преживявания. Значи разпределяте си свободните точки измежду показателите (съветвам да имате поне 8 на Agility), избирате си две специални умения (Fast Shot и Finesse, мен ако питате), избирате си в кой три области да специализирате (Small Guns, Energy Weapons, Lockpick са моите любими) и сте готови за действие. Хубаво е сега да ви кажа, че на всеки три level up-а ще имате възможност да си избирате още един от 5-6 възможни Perks. С течение на играта, в зависимост от действията ви ще бъдете възнаградени и с някои умения, присъдени ви от компютъра - като Gravedigger или Childkiller (едва ли трябва да ги обяснявам).

Щом приключите с инкубацията, се пренасяте в Aroyo - малко селище, забутано нейде из северната част на футуристичната Калифорнийска пустош. Времената са тежки и за да оцелее, племето ти има нужда от GECK (Garden of Eden Creation Kit). Предполага се, че във Vault 13 има

такъв и вие се отправяте на път с благословията на старейшината на племето. Друга новост (доста важна при това), е че в това си начинание вие не сте ограничен във времево отношение. Това беше един от недостатъците (по скоро недомислиците) на оригиналната игра, където поради ограниченото време много хора претупваха голяма част от играта и по този начин не можеха да я оценят по достойнство. Е, вече не е така и слава богу, защото ви очаква един огромен свят за обхождане (пак за разлика от първата част). 18 различни места и повече от 100 разнообразни мисии, някои от които зависещи от характера на героя ви, ще осигурят около месец време за превъртане на играта. А това ще е само първият път.

Нито едно приключение не е приятно без другари, а това важи в още по-голяма степен за опустошените земи на Fallout 2. Тук е една от най-големите промени в играта спрямо предшественика й. Вече другарите ви са (сравнително) интелигентни персонажи, а не малоумни създания, повече пречещи отколкото помагащи. Сега присъединилите се към вас могат да носят защитно облекло, което вие трябва да им осигурите. Друга новост е факта, че придружаващите ви герой трупат опит и повишават показателите си заедно с вас. Естествено, при тях този процес е доста опростен, но това внася нов оригинален елемент в gameplay-я. Това, което беше голям пропуск в първата част - въздействие върху поведението на другарите ви по време на битка - е сериозно преразгледано и подобрено. В оргиналната игра единственият начин да разменяте предмети с аверите си бе чрез опцията "Steal". Сега вече има подробно меню, чрез което да си разменяте предмети и където можете да укажете какво оръжие да използва даден персонаж (за близък бой, огнестрелящо и др.), как да го използва (единична или автоматична стрелба), кога да отстъпи по време на бой (когато е тежко ранен, леко ранен, никога и т.н.), при какво ниво на жизнените си точки да използва лечебни средства и други. При "конфигурирането" на спътниците ви трябва да взимате предвид техните умения и способности. Някой не са много надеждни с автоматични оръжия и ако не искате да приличате не медена пита, по-добре да им давате такива. Други могат да ремонтират машини, или пък са много добри в близкия бой. Като цяло едно умело управление на микро ниво ще ви облекчи много живота в следатомното бъдеще.

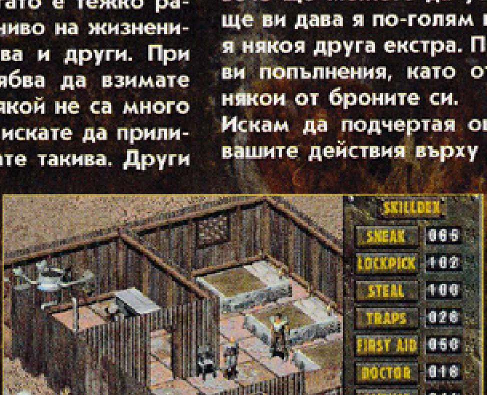
По време на сражения, другарите ви са малко по внимателни със стрелбата си, но това важи до голяма степен само за вас, а не за цялата група. А това е доста неприятно, като имате в предвид факта, че колегите ви ще се нахвърлят срещу вас или един срещу друг при най-малката провокация. Аз си мислех, че дългите игрални месеци, прекарани заедно в бродене из пустошта и схватки с всевъзможна измет са създали някаква лоялност между групата ни, но уви. Един погрешен изстрел в бронята на някои от колегите и той ще се втурне да ви нарита задника. Неблагодарници!

Има какво да се иска още от Black Isle по отношение AI на аверите ви, и най-вече при pathfinding-а. Не можех да повярвам на учите си, когато видях част от групата да нагазва нехайно в минно поле или да подскача весело из радиоактивните локви.

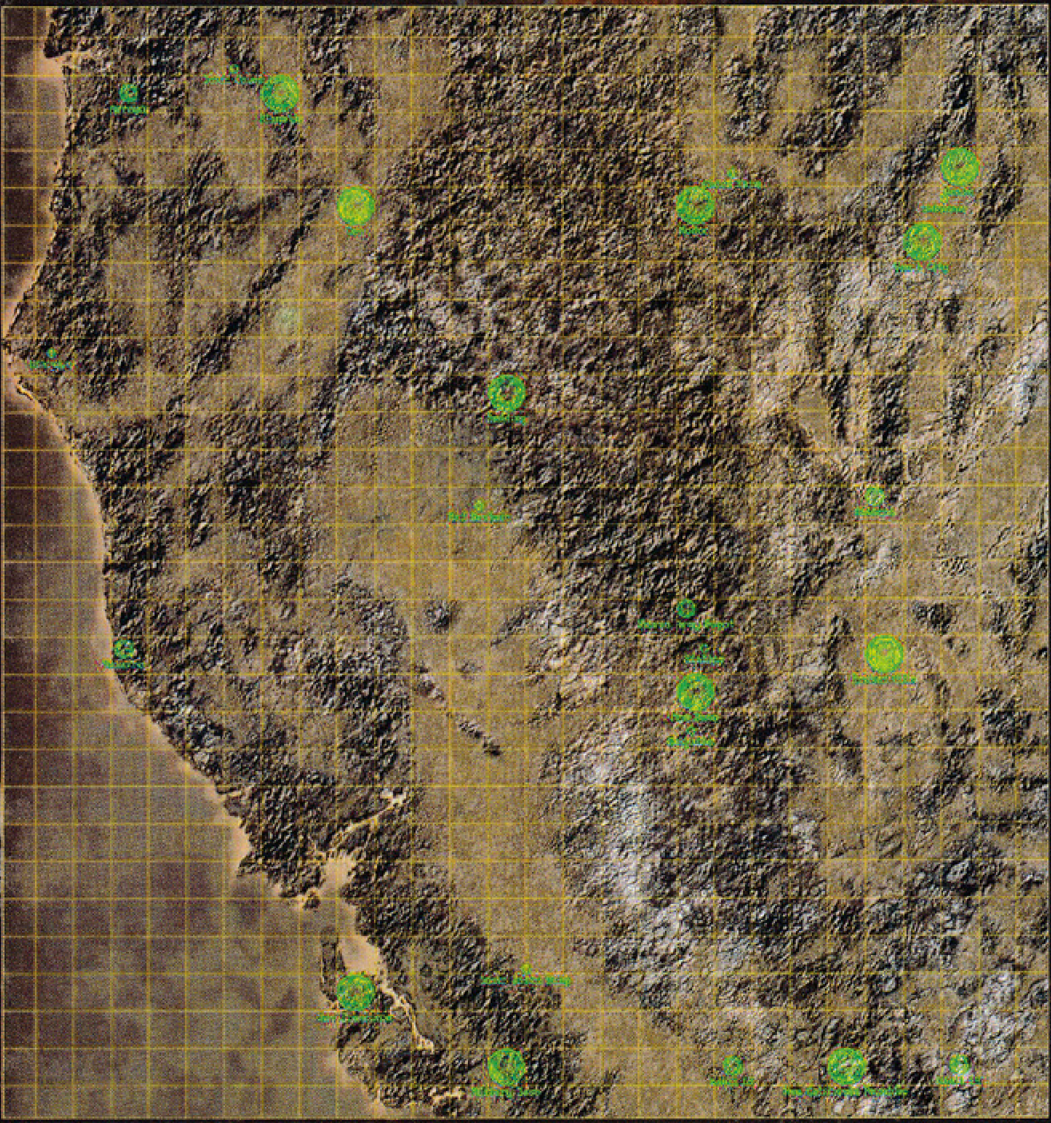
Има някои промени и в бойният раздел на играта. В първата част доста бързо можеше да съберете достатъчно пари и се сдобиете с най-мощното въоръжение. Резултатът бе, че към края, когато играта трябваше да става по-трудна, вие просто се разхождахте с Turbo Plasma Rifle през рамо и унищожавахте всичко по пътя си. Е, вече няма да е така. Сега ще трябва да разчитате на по-слабите оръжия в началните периоди на играта, като достъпът ви до по-смъртоносните играчки е ограничен и едва в по-късните етапи ще можете да размахвате гранатомети или огнехвъргачки. А и противниците ви са почти винаги малко по-добре екипирани от вас. Има и няколко уникални оръжия в играта, с който може да се сдобиете доста трудно, а често и случайно (за справка раздел "Оръжия").

Като споменах оръжията, искам да отбележа, че и тук има доста новости. Броя на пушкалата е доста увеличен, като вече ще можете да усъвършенствате някои от тях, което ще ви дава я по-голям пълнител, я уред за нощно виждане, я някоя друга екстра. При защитните облекла също има нови попълнения, като отново ще можете да подобрявате някои от броните си.

Искам да подчертая още веднъж огромното значение на вашите действия върху развитието на играта. Влезте в New Reno като добрият закрилник, помагащ на всички и след това отидете там с репутацията на закоравял престъпник и ще видите разликата. Просто няма друга игра, която до такава степен да може да индивидуализира. А това открива и необятни перспективи за преиграване.



Голяма тръпка в първата игра бяха т.нар. "срещи от трети вид" - летящата чиния с намиращия се около нея Alien Blaster и портрет на Елвис, отпечатъка от динозавър, размазаното тяло на кит (усещам ли тук



Дъглас Адамс) и др. Във Fallout 2 тези срещи са доста повече и доста по-забавни. Има голяма доза препратки към филми - Star Wars, Monty Python, филмите на Скорсезе, закачки с известни личности (в New Reno ще чуете един от боксьорите, доста приличащ на Тайсън, да казва "I like ears") и др. пинизи (Леле, използвах думата пиниз. Мисля че имам нужда от професионална помощ.) И всичко това въплътено по много естествен начин в странния свят на Fallout 2.

Наличието на публичен дом в почти всяко населено място, възможността да избирате от няколко "сексуални" умения (Sex Appeal, Kama Sutra Master), мръсното подсъзнание и вулгарния речник на някои от другарите ви и на много от NPC-тата, както и възможността по много зрелищен начин да отнесете главата на врага, определя и огромното влияние на Sex-а и Violence-а в играта. А това е мноооого хубаво! А, щях да забравя - това е играта, в която ще намерите най-много тоалетни! Не знам дали това има някакво значение, но реших да го отбележа.

В момента си на излизане на Fallout 2 бе толкова бъгава, че на моменти беше невъзможно да се играе. Това е огромен минус за Interplay и май им стана навик да пискат недовършени игри. Чест им прави обаче, че доста бързо пуснаха финалния patch, който да адресира проблемите.

Като заключение ще кажа, че това е великолепна игра, която горещо препоръчвам на всеки. Малко са заглавията, които могат да ви накарат да се пренесете изцяло (а и задълго) в предлагания от тях свят. А в света на Fallout 2 ще искате да влезете и да останете. И ще ви хареса. Всъщност едва ли може да не ви допадне игра, в която бивате възнаграждаван затова, че играете шах с мутирал скорпион, душите мафиотски бос, лекувате счупения крак на двуглаво говедо или пръскате на парчета двойник на Том Круз.

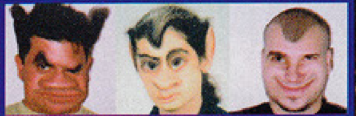
Whisper

минимална конфигурация

P166 \ 16 MB ram \ 4x CD-ROM

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 450A \ 64 MB ram Intel i740 \ 32x CD-ROM \ SB16



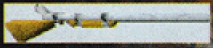
графика	9	7	8
звук	8	7	8.5
AI	7	7	8
multi player	-	-	-
gameplay	9	9	9.5
ПРИСЪДАТА	9	8	9

FALLOUT 2 - оръжия и брони

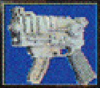
smallguns

s = "single shot" , a = "aimed shot" , b = "burst mode"

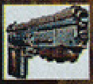
Pipe Rifle
Щети: 5-12
Обсег: 20
Муниции: 10mm
Пълнител: 1
Сила: 5
AP: s5a6



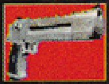
10mm SMG
Щети: 5-12
Обсег: 25
Муниции: 10mm
Пълнител: 30
Сила: 5
AP: s5a6



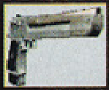
10mm Pistol
Щети: 5-12
Обсег: 25
Муниции: 10mm
Пълнител: 12
Сила: 3
AP: s5a6



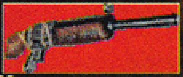
Desert Eagle
Щети: 10-16
Обсег: 25
Муниции: .44
Пълнител: 8
Сила: 4
AP: s5a6



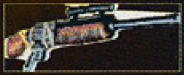
Desert Eagle (Exp.Mag.)
Щети: 10-16
Обсег: 25
Муниции: .44
Пълнител: 20
Сила: 4
AP: s5a6



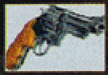
Hunting Rifle
Щети: 8-20
Обсег: 40
Муниции: .233
Пълнител: 10
Сила: 5
AP: s5a6



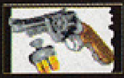
Scoped Hunting Rifle
Щети: 8-20
Обсег: 40
Муниции: .233
Пълнител: 10
Сила: 5
AP: s5a6



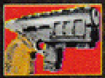
.44 Magnum
Щети: 12-18
Обсег: 15
Муниции: .44
Пълнител: 6
Сила: 5
AP: s4a5



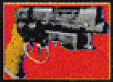
.44 Magnum (Speed Loader)
Щети: 12-18
Обсег: 20
Муниции: .44
Пълнител: 6
Сила: 5
AP: s4a5 презарежда 1AP



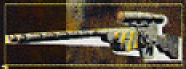
14mm Pistol
Щети: 12-22
Обсег: 24
Муниции: 14mm
Пълнител: 6
Сила: 4
AP: s5a6



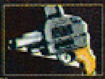
.233 Pistol
Щети: 20-30
Обсег: 30
Муниции: .233
Пълнител: 5
Сила: 5
AP: s5a6



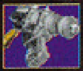
Sniper Rifle
Щети: 14-34
Обсег: 50
Муниции: .233
Пълнител: 6
Сила: 5
AP: s6a7



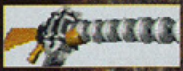
Needler Pistol
Щети: 12-24
Обсег: 24
Муниции: Needle
Пълнител: 10
Сила: 3
AP: s5a6



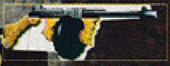
PPK12 Gauss Pistol
Щети: 22-32
Обсег: 50
Муниции: 2mm
Пълнител: 12
Сила: 4
AP: s4a5



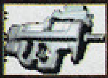
M72 Gauss Pistol
Щети: 32-42
Обсег: 50
Муниции: 2mm
Пълнител: 20
Сила: 6
AP: s5a6



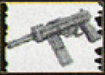
Tommy Gun
Щети: 3-20
Обсег: 32
Муниции: .45
Пълнител: 50
Сила: 6
AP: s5a6 (10)



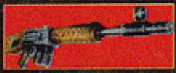
HK P90c
Щети: 12-16
Обсег: 30
Муниции: 9mm
Пълнител: 24
Сила: 4
AP: s4a5b5(12)



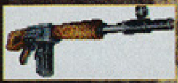
M3A1 Grease Gun
Щети: 10-20
Обсег: 20
Муниции: .45
Пълнител: 30
Сила: 4
AP: s4a5b5(8)



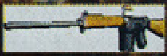
Assault Rifle
Щети: 8-16
Обсег: 45
Муниции: 5mm
Пълнител: 24
Сила: 5
AP: s5a6b6(8)



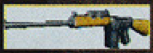
Assault Rifle Extd
Щети: 8-16
Обсег: 45
Муниции: 5mm
Пълнител: 100
Сила: 5
AP: s5a6b6(8)



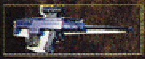
FN FAL
Щети: 9-18
Обсег: 35
Муниции: 7.62mm
Пълнител: 20
Сила: 5
AP: s5a6b6 (10)



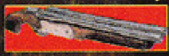
FN FAL (Night sight)
Щети: 9-18
Обсег: 35
Муниции: 7.62mm
Пълнител: 20
Сила: 5
AP: s5a6b6 (10)



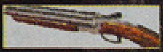
XL70E3
Щети: 12-19
Обсег: 35
Муниции: 5mm
Пълнител: 20
Сила: 5
AP: s5a6b6



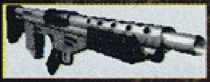
Shotgun
Щети: 12-22
Обсег: 14
Муниции: 12ga.
Пълнител: 2
Сила: 4
AP: s5a6



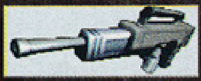
Sawed Off Shotgun
Щети: 12-24
Обсег: 7
Муниции: 12ga.
Пълнител: 2
Сила: 4
AP: s5a6



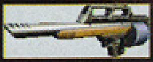
Combat Shotgun
Щети: 12-25
Обсег: 22
Муниции: 12ga.
Пълнител: 12
Сила: 5
AP: s5a6b6 (3)



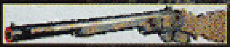
H&K CAWS
Щети: 15-25
Обсег: 30
Муниции: 12ga.
Пълнител: 10
Сила: 6
AP: s5a6b6 (5)



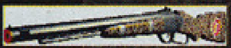
Pancor Jackhammer
Щети: 18-29
Обсег: 35
Муниции: 12ga.
Пълнител: 10
Сила: 5
AP: s5a6b6 (5)



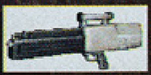
Red Ryder BB Gun
Щети: 1-3
Обсег: 22
Муниции: BBs
Пълнител: 100
Сила: 3
AP: s5a6



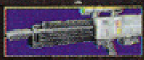
Red Ryder LE BB Gun
Щети: 25
Обсег: 32
Муниции: 12ga.
Пълнител: 100
Сила: 3
AP: s4a5



H&K G11
Щети: 10-20
Обсег: 35
Муниции: 4.7mm
Пълнител: 50
Сила: 5
AP: s5a6b6 (5)

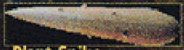


H&K G11E
Щети: 13-23
Обсег: 40
Муниции: 4.7mm
Пълнител: 50
Сила: 6
AP: s5a6b6 (7)



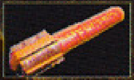
throwing

m = "melee damage" , p= "punch" , t = "thrust" , s = "swing" , a = "aimed" , T = "throw"

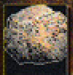


Plant Spike
Щети: 1-2
Обсег: 8
Сила: 1
AP: 4T5aT

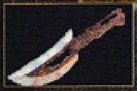
Flare
Щети: 1
Обсег: 15
Сила: 1
AP: 1T1aT



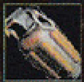
Rock
Щети: 1-4
Обсег: 15
Сила: 1
AP: 4T5aT3p4ap



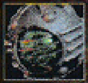
Throwing Knife
Щети: 3-6
Обсег: 16
Сила: 3
AP: 5T6aT4s5as



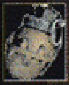
Plasma Grenade
Щети: 40-90
Обсег: 15
Сила: 5
AP: 4T



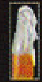
Pulse Grenade
Щети: 100
Обсег: 10
Сила: 5
AP: 4T



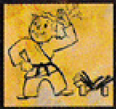
Frag Grenade
Щети: 20-35
Обсег: 15
Сила: 3
AP: 4T



Molotov Cocktail
Щети: 8-20
Обсег: 12
Сила: 3
AP: 5T



unarmed



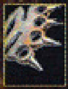
s = "single shot" , a = "aimed shot" , b = "burst mode" , SEC = "small energy cells" , MFC = " micro fusion cells"

Boxing Gloves
Щети: 1-(1+m)

Plated Gloves
Щети: 2-(3+m)

Brass Knuckles
Щети: 2-(5+m)

Spiked Knuckles
Щети: 4-(10+m)



Power Fist
Щети: 12-(24+m)
Муниции: SEC
Пълнител: 25

Mega Power Fist
Щети: 20-(41+m)
Муниции: SEC
Пълнител: 25

melee

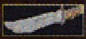
m= "melee damage" p= punch t= thrust s= swing a= aimed T= throw

Switchblade
Щети: 2-(5+m)
Обсег: 1
Сила: 1
AP: 4s4t

Spear
Щети: 3-(10+m)
Обсег: 2
Сила: 4
AP: 4t5at6T7aT

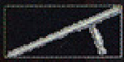
Sharpened Spear
Щети: 4-(12+m)
Обсег: 2
Сила: 4
AP: 4t5at6T7aT

Knife
Щети: 1-(6+m)
Обсег: 1
Сила: 3
AP: 3s4as3t4at



Ripper
Щети: 15-(22+m)
Обсег: 1
Муниции: SEC
Пълнител: 30
Сила: 4
AP: 4s5as4t5at

Club
Щети: 1-(6+m)
Обсег: 1
Сила: 3
AP: 3s4as



Crowbar
Щети: 3-(10+m)
Обсег: 1
Сила: 5
AP: 4s5as

Wakazashi
Щети: 4-(12+m)
Обсег: 1
Сила: 1
AP: 3s4as3t3at

Sledgehammer
Щети: 4-(9+m)
Обсег: 2
Сила: 6
AP: 4s5as5t6at

Super Sledge
Щети: 18-(36+m)
Обсег: 2
Сила: 5
AP: 3s4as4t5at

Sharpened Pole
Щети: 2-(2+m)
Обсег: 2
Сила: 4
AP: 4t5at6T7aT

Cattle Prod
Щети: 12-(20+m)
Обсег: 1
Муниции: SEC
Пълнител: 20
Сила: 4
AP: 4s5as4t5at

Combat Knife
Щети: 3-(10+m)
Обсег: 1
Сила: 2
AP: 3s4as3t4at

Little Jesus' Knife
Щети: 5-19
Обсег: 1
Сила: 2
AP: !!!!!!!

Уникалнo оръжие. Намирате го, само като убиете Little Jesus

energy

Laser Pistol
Щети: 10-22
Обсег: 35
Муниции: SEC
Пълнител: 12
Сила: 3
AP: s5a6

Magneto-Laser Pistol
Щети: 10-22
Обсег: 35
Муниции: SEC
Пълнител: 12
Сила: 3
AP: s5a6

Plasma Pistol
Щети: 15-35
Обсег: 20
Муниции: SEC
Пълнител: 16
Сила: 4
AP: s5a6

Solar Scorcher
Щети: 20-60
Обсег: 20
Пълнител: 6
Сила: 3
Муниции: Слънчеви лъчи

YK32 Pulse Rifle
Щети: 32-46
Обсег: 15
Муниции: SEC
Пълнител: 5
Сила: 3
AP: s4a5

Laser Rifle
Щети: 25-50
Обсег: 45
Муниции: MFC
Пълнител: 12
Сила: 6
AP: s5a6

Laser Rifle Extd
Щети: 25-50
Обсег: 45
Муниции: MFC
Пълнител: 24
Сила: 6
AP: s5a6

Plasma Rifle
Щети: 30-65
Обсег: 25
Муниции: MFC
Пълнител: 10
Сила: 6
AP: s5a6

Turbo Plasma Rifle
Щети: 35-70
Обсег: 35
Муниции: MFC
Пълнител: 10
Сила: 6
AP: s4a5

YK42B Pulse Rifle
Щети: 54-78
Обсег: 30
Муниции: MFC
Сила: 3
AP: s5a6

Gatling Laser

Щети: 20-40
Обсег: 40
Муниции: MFC
Пълнител: 30
Сила: 6
AP: b6

big guns

Flamer
Щети: 45-90
Обсег: 5
Муниции: Flamer
Пълнител: 5
Сила: 6
AP: b6

Improved Flamer
Щети: 45-90
Обсег: 5
Муниции: Flamer
Пълнител: 5
Сила: 6
AP: b6

Minigun
Щети: 7-11
Обсег: 35
Муниции: 5mm
Пълнител: 120
Сила: 7
AP: b6(30)

Avenger Minigun
Щети: 10-14
Обсег: 40
Муниции: 5mm
Пълнител: 120
Сила: 7
AP: b6(30)

Vindicator Minigun
Щети: 14-19
Обсег: 30
Муниции: 4.7mm
Пълнител: 100
Сила: 7
AP: b6(25)

Light Support Weapon
Щети: 20-30
Обсег: 40
Муниции: .233
Пълнител: 30
Сила: 6
AP: b6(10)

M60
Щети: 18-26
Обсег: 35
Муниции: 7.62mm
Пълнител: 50
Сила: 7
AP: b6(10)

Bozar
Щети: 25-35
Обсег: 35
Муниции: .233
Пълнител: 30
Сила: 6
AP: b6(15)

Rocket Launcher
Щети: 35-100
Обсег: 40
Муниции: Rocket
Пълнител: 1
Сила: 6
AP: s6

armor

Leather Jacket
AC: 8
Normal: 0/20%
Laser: 0/20%
Fire: 0/10%
Plasma: 0/10%
Explode: 0/20%

Combat Leather
AC: 18
Normal: 2/30%
Laser: 0/20%
Fire: 2/25%
Plasma: 0/10%
Explode: 0/20%

Leather Armor
AC: 15
Normal: 2/25%
Laser: 0/20%
Fire: 0/20%
Plasma: 0/10%
Explode: 0/20%

Leather Armor MKII
AC: 20
Normal: 3/25%
Laser: 1/20%
Fire: 1/25%
Plasma: 1/10%
Explode: 1/25%

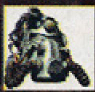
Metal Armor
AC: 10
Normal: 4/30%
Laser: 6/75%
Fire: 4/10%
Plasma: 4/20%
Explode: 4/25%

Metal Armor MKII
AC: 15
Normal: 4/35%
Laser: 7/80%
Fire: 4/15%
Plasma: 4/25%
Explode: 4/30%

Tesla Armor
AC: 15
Normal: 4/20%
Laser: 19/90%
Fire: 4/10%
Plasma: 10/80%
Explode: 4/20%

Bridgekeeper's Robes
AC: 20
Normal: 5/40%
Laser: 8/60%
Fire: 4/30%
Plasma: 4/50%
Explode: 6/40%

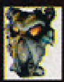
Combat Armor
AC: 20
Normal: 5/40%
Laser: 8/60%
Fire: 4/30%
Plasma: 4/50%
Explode: 6/40%



Power Armor
AC: 25
Normal: 12/40%
Laser: 18/80%
Fire: 12/60%
Plasma: 10/40%
Explode: 20/50%

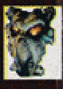
Hardened Power Armor
AC: 25
Normal: 13/50%
Laser: 19/90%
Fire: 14/70%
Plasma: 13/50%
Explode: 20/60%

Advanced Power Armor MKII
AC: 35
Normal: 18/60%
Laser: 19/90%
Fire: 16/70%
Plasma: 18/60%
Explode: 20/70%



Combat Armor MKII
AC: 20
Normal: 8/40%
Laser: 8/70%
Fire: 7/50%
Plasma: 7/60%
Explode: 8/40%

Advanced Power Armor
AC: 30
Normal: 15/55%
Laser: 19/90%
Fire: 16/70%
Plasma: 15/60%
Explode: 20/65%



SETTL

производител: Blue Byte
разпространител: Blue Byte
жанр: real time strategy
i-net: www.settlers3.com

Той се повдигна от пухкавото легло и погледна отегчено около себе си. На масичката до него се беше материализирала пощата.

Болеше го главата. Защо не си спомня нищо от миналия ден! Сигурно е бил доста скучен. Или май не беше точно така.

Ох, по дяволите и тази склероза

Хвърли един поглед на кореспонденцията - една покана от синдиката на Нисшите божества (поредният тъп семинар), сметките за телепортация и специални ефекти (опааа, май се беше поолял малко с огньовете, мълниите и хвърчащите русалки). Една заплаха от онова нищожество, Бога на египтяните. Милото същество, май вчера му беше напукал главата от бой. Как ли ще се погледне в огледалото (той се захили злорадо)

А ето го и отговорът.

Естествено, вчера се води доста яка битка. На подчинените охлюви им трябваха много магии, за да смажат икономически врага и поради тази причина май бяха попрекалили с даровете от вино.

А си я биваше тази реколта. От най-добрите.

Появи се ново съобщение:

"Ей, скапаняк,

Ти спечели битката, но не и войната. Скоро ще си възвърна територията, а катапултите ми ще те сринат. Цялото вино на света няма да помогне на твоите римлянчета. Те са обречени. Ти, между впрочем, също. Приготви се да умреш, псе."

Дааа, египтяните с техните комплекси за малоценност. По-неприятни са азиатците с техния фанатизъм. Но и те ще си намерят майстора

Той хвърли небрежен поглед към трудещите се гадинки и реши да подремне още някой и друг час и тогава да се заеме с работа.

Добре дошли в света на Settlers. Малките симпатични и много войнствени народи отново са на линия и са готови да кръстосват по компютърния екран, безропотно изпълнявайки вашите заповеди. Дайте им знак и те ще извършат подвизи. За новобранците в света на Settlers, мисля че ще трябва да няколко уводни думи

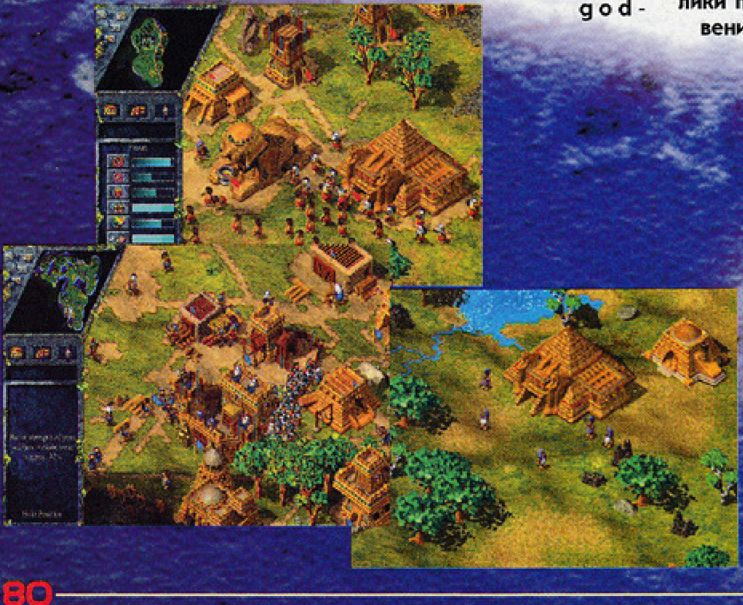
Settlers е стратегия в реално време, типичен представител на така наречените god-games. Вие бдите над племе от човечета, с чиято помощ трябва да се преборите срещу компютърния (или органичен) опонент. Целта ви е да успеете да изградите добре работеща и смазана военна машина, с която да минете през неприятеля. Въпреки това, по съществото си Settlers е много повече икономическа, отколкото военна стратегия. В нея изграждането на работоспособна икономика е основата, която може да ви доведе до успех в играта. Ресурсите са доста повече, отколкото в другите стратегии в реално време. Икономиката ви се нуждае от камъни, дървета, въглища, руда, злато, храна (пшеница, свинско, риба) и т.н. Вие трябва да се грижите за леката и тежката си промишленост и да внимавате да не изпадате в суровинна криза. Тя може да ви струва много скъпо - липсата на дъски и камъни например ще се окаже сериозна пречка към бъдещата ви експанзия. Ако не разполагате с храна, не се и надявайте миньорите ви да работят по цял ден. А това е само първото камъче, което ще обърне колата на империята ви (след него иде цяла лавина от проблеми).

Военната стратегия в Settlers се свеждаше до указване на вашите войски да атакуват чуждата територия. Целта им е да превземат чуждата военната сграда. Ако тя падне (т.е. защитниците й предадат богу дух) всички постройки в околността изгарят. Критиките към този елемент от играта не бяха една и две. Битките между двама войници наподобяваха адски много руска рулетка. Дали ще победи по-опитният воин, никой не можеше да предскаже със сигурност. Разнообразие на военните части липсваше. Надявам се, вече имате някаква представа, какво представлява поредицата Settlers. Затова е време да преминем към

НОВОВЪВЕДЕНИЯТА

Първото, основно и най-впечатляващо нововъведение в третата част на Settlers е липсата на пътища. Те вече се поставят автоматично. Това е огромно облекчение за начинаещия строител. В първите две части от този елемент на играта произтичаха най-големите ви проблеми. Трябваше да сте архитект-проектант, за да не се объркате при поставянето на многобройните отклонения и отбивки и да не направите пътя на суровините си многократно по-дълъг, отколкото е необходимо.

Втора разлика, която се набива на очи, е наличието на три различни раси - римляни, египтяни и азиатци. Те имат известни разлики помежду си, но последните не са кой-знае колко съществени. Изобщо не могат да се сравняват със Starcraft или Age of Empires. Всяка една раса си има уникална военна единица и се кланя на различен бог. Когато поднесете на вашето божество достатъчно дарове (под формата на алкохол), вие събирате мана, за да си правите така наречените божествени интервенции. Те са различни при отделните раси, но не очаквайте нещо особено гениално в този аспект. Повишено е и разнообразието при самите единици. Вече имате на разположение мечоносци, копиехвъргачи и стелци. А ето ги и специалните единици - катапулт, балиста и оръдие (последното е запазена марка на азиатците). При военните действия също има доста промени, макар че от Blue Byte и тук не са се престарали. Като за начало, кулите побират повече хора и ако в тях настаните стрелци, те ще стрелят по гмежта наоколо. Освен



ERS III

това, повече от един стрелец може да атакува дадена единица. Вече ще имате възможност да избирате вашите войници и да им задавате различни цели. Това означава, че няма най-добрите ви хора да дремят по казармите, когато водите разгорещени военни действия.

За да завземете територия, вече не е необходимо непременно да правите военни постове по границата - разполагате с пионери, които да кръстосват наляво-надясно. Те ще разширят вашите владения, макар и това да става по-бавно. Особено подходящи са при правене на втора база. За да имате непрекъснато свободна работна ръка, която да виси по пътищата в очакване на поредната задача, ще са ви необходими резиденции.

Новото в Settlers III са и голямото количество бъгове :(((. Те са неприятни и ви препоръчвам веднага да си намерите всички възможни patch-ове за тази игра (patch има и на нашия диск).

ИНТЕРФЕЙС

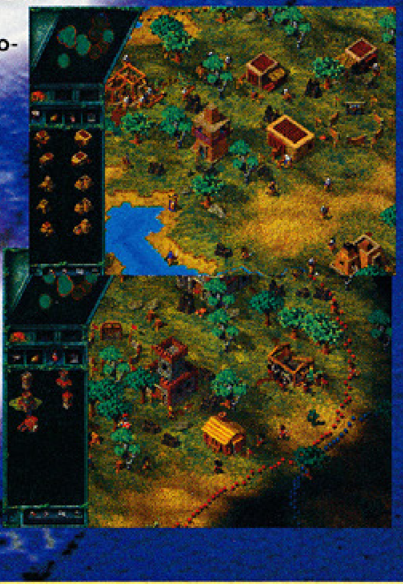
С две думи: УЛТРА-МЕГА-HIGH СЛОЖЕН. Дори ако си имате ръководство към играта, то няма да успее да ви помогне да осмислите всичко, което са успели да закодират в интерфейса Blue Byte. Многото подменюта, липсата на текст, огромното количество опции, които трябва да настроите, ще ви объркат. Нерядко ще ви откажат от опитите да играете. Като ветеран от Settlers I, аз успях да се справя добре, но имаше хора, които направо дигнаха ръце, виждайки какво са им подготвили да разучават. Ако решите да се пробвате да играете на Settlers III и това е първият ви допир със серията, задължително преминете през Tutorial-а. Така няма да се чувствате толкова мизерно, когато започнете истински.

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Честно казано и при Settlers III, както и при Populous III, не могат да се кажат добри думи за Изкуствения Интелект. Лично аз не срещнах особено големи трудности, докато играх кампаниите. Наистина, компютърът бързо се развива, но това си е заложен алгоритъм. Когато му се наложи да предприеме нещо по-различно, тогава зейват някои пропуски. Лично аз не намерих особено голяма полза от skirmish-режима (Deathmatch между вас и компютъра) на Settlers III. Вашите войски са като стадо пощръклели бизони - никой не знае какво ще им щукне да правят и къде ще ги отведе техният огромен ентусиазъм. Спирането на войските ви е въпрос на шанс и много изхабени нерви.

GAMEPLAY

Развитието на играта е много, ама много бавно. Поради многообразието от ресурси и нуждата те да бъдат транспортирани тук или там, всичко напредва със скоростта на светлината. Самата част по изграждане на икономиката успя да ми писне много бързо. То не са една и две структури, които трябва да направите. Често, за да затворите даден производствен цикъл (например добиването на желязо) и да го поддържате в що-годе нормално състояние, трябва да сте построили един куп сгради. Осигуряването на миньорите с подходяща храна (а те си имат различни предпочитания) е цяло изпитание за вашето търпение, особено ако рибарите ви са далеч от мините. Тогава всичко става извънредно мудно. Детайлите при икономическата (основната) част от играта я правят доста комплексна за управление. Предизвикателството е интересно, но пък подробности като указването на какви сечива трябва да се произвеждат - кирки или лопати, според мен са напълно излишни и само затормозяват играча. Въпреки всичко, когато се развиете малко, удоволствието от играта е неоспоримо! Ще се наслаждавате на това, колкото сте гениални, след като сте успели да направите всичко както трябва.



ГРАФИКА

Графиката е изцяло преработена и изглежда наистина много добре. Човечетата са далеч по-големи от преди и са направени с много повече детайли. Сенките, релефа, fog of war (може би един от най-красивите, които някога съм виждал)... Върху сградите също е мислено доста продължително време - постройките изглеждат чудесно. В разделителна способност 1024 на 768 точки, Settlers III показва истинския си облик.

ЗВУК

Бога ми, още си спомням, колко бях изненадан от невероятните ефекти на Settlers. По това време не можеше да се чуе всеки ден такова голямо многообразие от звуци - сечене на дървета, трошене на камъни, писукане на птички и т.н. Направи ми впечатление, че Settlers III не е отбелязала особено голям напредък от това си състояние. Всъщност, играта продължава да бъде добре аудио оформена, но просто очаквах нещо по-интересно в този аспект, някакъв прогрес.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Като цяло играта е запазила много от чара на предишните две версии, но като че ли няма да може да ви задържи вниманието повече от седмица-две. Все пак, зависи какво ще потърсите в Settlers III. Ако си падате по управление на ресурси, тази игра 100% ще ви хареса. Ако предпочитате екшъна в стратегиите в реално време, по-добре са насочете към друго заглавие.

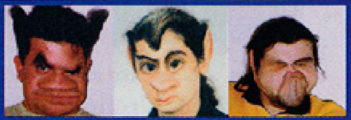
Groove

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P100
32 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card
250Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



графика	9	9	9
звук	7	10	8
AI	5	-	5
multi player	8	6	6
gameplay	8	9	7
ПРИСЪДАТА	8	9	7.5

THIEF: The Dark Project

производител: Looking Glass
разпространител: Eidos Interactive
жанр: first person action - adventure
i-net: www.lookingglass.com

Когато говорим за Looking Glass, първата дума, която идва наум, е Ultima Underworld. Втората е System Shock. Третата вече ще бъде Thief: The Dark Project. Това, което отличава тези игри от всички останали, е собственият им облик, новаторските идеи и, не на последно място едно качество, наречено стил.

Въведението на играта ви показва случка от детството на Garret (главния герой), която ще промени съдбата му. Той се опитва да ограби член на The Keepers - тайнствен орден на крадци. Естествено, претърпява неуспех, но Крадецът бил впечатлен от неговия потенциал и го подслонил в обителта на ордена. Това по доста оригинален начин отваря врата към обучаващата мисия в играта, където ще усвоите уменията, нужни ви да оцелеете.

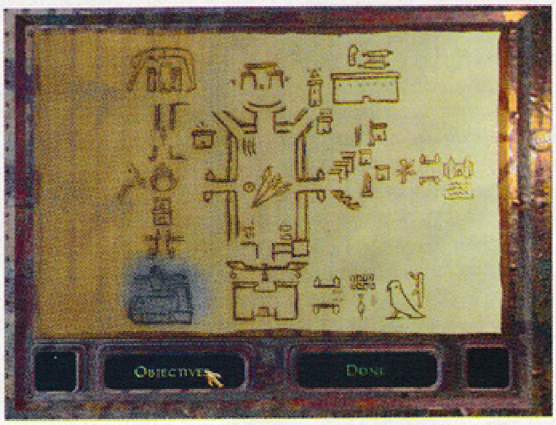
Преди началото на първата мисия разбирате, че Garrett, вече зрял мъж и опитен в занаята, е напуснал ордена на The Keepers и се подвизава като наемник. Thief започва като симулация на крадец (както подсказва и името й), но още след първите няколко мисии историята придобива по-различен и странен облик. Славата ви на майстор се разнася бързо и върху вас пада вниманието на мистериозния Constantine. Той иска от вашия герой да му донесе тайнствения артефакт "Окото", намиращ се в изоставен и прокълнат храм. От този момент нататък постепенно осъзнавате, че сте манипулиран от свръхестествена сила, която май е самият дявол. Изглежда пак съдбата на света ще легне на вашите плещи.

В началото на всяка мисия има кратка анимация, по време на която научавате задачата си. Целите ви са различни през отделните мисии и варират от намиране на ценни обекти или определени суми пари, през проникване в сгради без да ви забележат, та до следене на хора или просто оцеляване. През време на нивото началните ви задачи може да се променят, така че е хубаво да сте нащрек и да реагирате своевременно. Играта има три нива на трудност, Normal, Hard и Expert, които можете да променяте по време на самите мисии. На по-трудните степени имате по-малко живот и повече и по-трудни задачи за изпълнение, като например да минете нивото без да убивате никой.

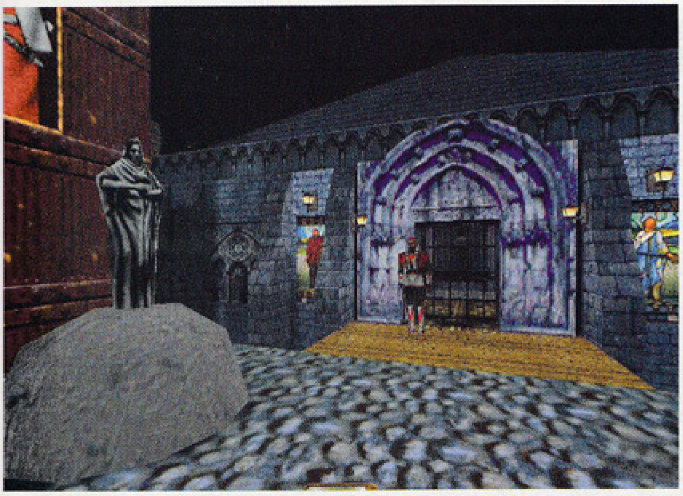
Малка помощ ще получавате от ръчно начертаните карти на местата, които обхождате. С напредване на играта тези карти стават все по-малко подробни и детайлни, като в по-късните нива древните пергаменти, които използвате, могат само бегло да ви ориентират. Това го споменавам, защото е хубаво да помните, откъде минавате.

За да оцелеете в Thief: The Dark Project, най-сигурният начин е да останете незабелязан. Garrett има способността да се слива със сенките и вие трябва да извлечете максимална полза от това. Един малък кристал на екрана ви служи като индикатор за това, доколко видим или скрит сте във всеки един момент на играта - колкото той е по-тъмен, толкова по-добре за вас.

Играта използва разработения от Looking Glass "Dark Engine". Макар и да не може да се сравнява с платформата на Unreal или LithTech във визуален аспект, този engine блести в други категории. Доста голямо предизвикателство пред дизайнерите е било създаването на графично привлекателни нива, като се има предвид, че повечето от тях са потънали в сенки. Не знам как, но в голяма степен са сполучили. Светът на Garrett е смес от фентъзи и примитивни технологии, така че мисиите ви протичат в разнообразна и странна обстановка - огромни къщи, индустриални комплекси, крипти, храмове. Няма да видите цветове и визуални ефекти, като в Half-Life, но това не пречи на Thief да изглежда много добре. Движенията на опонентите ви са изключително реалистични, като различните врагове имат различен начин на придвижване. Това, което прави най-голямо впечатление, са дребните неща, на които е обърнато внимание (пазачите по постовете примерно ще се раздвижват в неудобство от време на време, като хора в тежки ризници, стоящи на едно място).

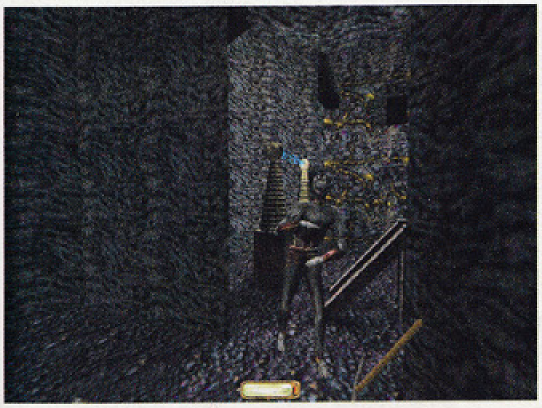


Противниците ви са доста интелигенти, добре замислени и

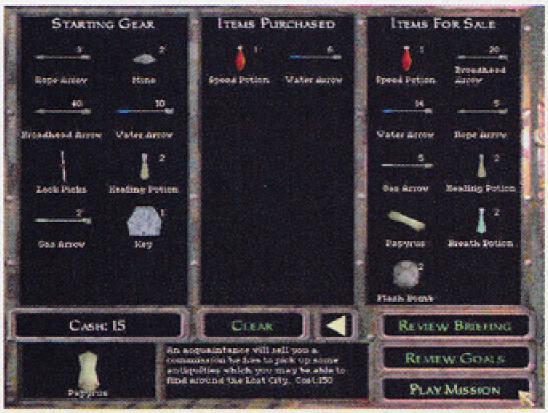


реализирани. Макар и да изглеждат сравнително еднакви, всъщност различните хора или създания имат различни характери и поведенчески модели. Някои нападат, щом ви зърнат, други бързат да задействат аларми, без да напускат поста си, а трети тичат за подкрепления. Всеки от тях има свои силни и слаби страни (особено важни), с които трябва да се съобразявате и от които да се възползвате. Хората например много лесно могат да бъдат повалени в безсъзнание, а зомбитата се нахвърлят върху абсолютно всички живи създания, не само върху вас. Враговете ви също така обръщат внимание на неща от сорта на локви кръв, съмнителни трупове, подозрителни звуци и др. Някои от тях са достатъчно интелигенти, за да забележат и отворени врати, които всъщност трябва да са затворени! Налага се да елиминирате всички следи, останали след вас, ако искате да успеете в начинанията си. Като цяло изкуственият интелект е феноменален и пасва идеално на стила на играта.

Без грам колебание или съмнение мога да кажа, че Thief е единствената играта, в която звукът има толкова голямо значение. Ако вдигате много шум, доста бързо ще усетите безвремието на смъртта. Когато тичате, стъпките ви се чуват много по-силно, отколкото когато ходите. Ще трябва много да внимавате, на какви повърхности се придвижвате, защото, когато стъпвате върху метални решетки, е едно, а когато ходите върху трева или слама - съвсем друго. Препоръчвам ви да се вслушвате във всеки звук, защото той може да е границата между живота и смъртта. Ще чувате хора да кихат, кашлят, да пеят в пиянски унес, да си мърморят под носа или да си подсвиркват, да говорят помежду си. От техните диалози може да получите информация, която да ви помогне в изпълнението на задачите. Ако проявите достатъчно хитрост, звукът може да ви бъде и помощник - хвърлете ваза в единия ъгъл на стаята и ще можете да се промъкнете покрай пазача, докато той проверява какво се е случило.



Играта е направена толкова реалистично, че чак не е за вярване. Към различните ситуации и проблеми може да подходите по много различни начини - в общи линии, всичко което смятате, че бихте могли да направите в дадена ситуация в реалния свят, можете да го направите и в Thief. Ето ви един пример: пазач стой до врата, през която трябва да минете. Как ще реагирате вие? Може да се опитате да се промъкнете покрай него, но май ще е трудно да отворите вратата, без да ви забележи. Добре насочена стрела може да свърши работата бързо и тихо, но ще трябва да почистите кръвта след това. Има достатъчно сенки наоколо за да скри5?те трупа. Но ако не го уцелите качествено, рискувате да се развика и да алармира останалите пазачи. Може да го нападнете с меча си, но в повечето случаи охраната е по-добра от вас в единоборствата. Може би е по-разумно да се промъкнете в гръб и да го халосате с бухалката или пък да изстреляте стрела някъде встрани от него и да му отклоните вниманието. Или пък да проверите, дали няма зомби в района и да го привлечете към пазача.



Интерфейсът на играта е изключително удобен и интуитивен. Броят на щитчетата в долният ляв ъгъл е индикатор на живота ви, а оръжието над тях е това, което в момента държите. Кристалът в средата показва доколко сте скрити в сенките. От дсно е разположен инвентарът ви, а ако вдигате големи предмети (примерно трупове), те се появят над кристала. Всяко нещо, което може да бъде използвано, се осветява, когато центрирате екрана върху него. Балончета се появяват долну вдясно на екрана, за да покажат колко въздух ви остава, ако сте под вода.

Вече разбрахте, че като цяло целта ви в тази игра е да останете незабелязан. Това до голяма степен определя и арсенала, с които ще разполагате. Всяка мисия започвате със къс меч, бухалка и лък. Това са трите оръжия, на които ще разчитате през цялата игра. За лъка имате набор от стрели, всяка с някакво специално действие. Ще можете да ползвате:

1. Broadhead Arrows - това са стандартни дървени стрели, използвани за убиване на противници. Трябва да имате в предвид, че те имат балистична траектория при стрелба на по-далечни разстояния, така че трябва да се целите по-нависоко.

2. Water Arrows - служат за гасене на огън или за почистване на кървави петна. Ако намерите светена вода, може да потопите водните стрели в нея и да ги използвате за убиване на зомбите и вся остальная мертвая сволоч.

3. Fire Arrows - създават огнени експлозии при удар. Може да ги използвате за палене на факли, отклоняване на вниманието или просто за убиване. Те летят в права линия, така че не трябва да компенсирате при прицелване.

4. Moss Arrows -образуват мъх на повърхността, върху която са изстреляни. Така ще можете да се придвижвате тихо по места, където иначе бихте вдигали много шум.

5. Gas Arrows - доста са скъпи и играта ще ви ги дава рядко. При удар създават облак от паралитичен газ. Ако сте прекалено близо до целта и вие може да попаднете под негово въздействие. Летят в права линия.

6. Noisemaker Arrows - създават силен шум при удар. Идеални са за отвличане на вниманието.

7. Rope Arrows - когато ги изстреляте в дървени повърхности, те се превръщат във въжета, които можете да използвате до края на нивото, освен ако не си ги приберете обратно.

Използването на лъка става чрез натискане и задържане на клавиша за стрелба. Колкото повече държите бутона, толкова повече опъвате тетивата. След като достигнете пределната обтегнатост, можете да се възползвате от нещо като снайпер (zoom-in). Това ви помага да се прицелвате по-точно. Ако прекалите с опъването, Garrett уморено ще отпусне лъка.

Преди началото на всяка мисия можете да си купите някои неща със събраните от предишното ниво пари. Интересно защо, ако останат непохарчени средства, те не се запазват за следващата мисия? Това изглежда доста кофти в началото, но дизайнерите са го компенсирали, като ви осигуряват всички необходими предмети за минаване на нивото. А дали ще искате да си купите нещо допълнително, вече си е ваш проблем. Моят съвет е, да си харчите парите, защото иначе няма полза от тях. Особено полезни са свитъците със съвети, които ви дават полезна информация за това, какво да очаквате и евентуално как да се справите с някой проблеми.

Това е единствената излязла на скоро игра, за която все още няма patch. И то не, защото не е готов, а защото просто няма нужда от такъв. А това говори много за програмистите от Looking Glass.

Единственият недостатък на Thief е липсата на multiplayer, но игрта просто няма нужда от такъв. Макар и рядко, ще видите как част от тялото на някой пазач изчезва след като умре, но само в случай, че е близо до стена. И това е всичко! Най-изчистената от бъгове игра за 1998 година.

С голямо съжаление ще призная, че количеството на оригиналните и новаторски заглавия застрашително намалява през последните няколко години. Ако трябва да изброя няколко такива игри за 1998 година, се опасявам че те ще се поберат на пръстите на едната ми ръка. А трябва да ви уверя, че те не са много. В тази връзка Thief заслужава много висока, бих казал най-висока оценка, поради разбиването на стереотипи и прокарването на свежи идеи в иначе блатистото игрално ежедневие. Още повече, че играта няма никакви видими недостатъци - още едно много рядко явление днешно време. Затова без угризения мога да ви препоръчам Thief: The Dark Project като най-стилното и оригинално заглавие на 1998 година. Това, което Epic направиха с Unreal за графичната революция, това сега правят Thief и Looking Glass за gameplay-я. Единствената причина да не дам 10 на тази игра е вярата ми в непрекъсната еволюжия и усъвършенстването на човешкия вид като цяло (макар и с доста отклонения).

Whisper

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P200
32 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card
100Mb HDD

ние тествахме на:

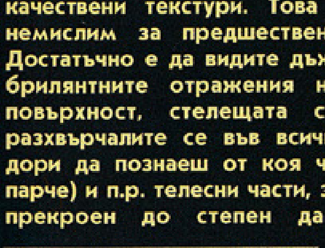
Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

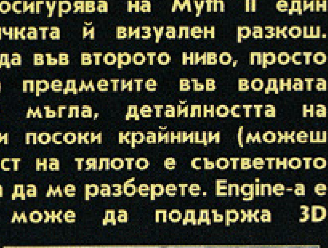
графика	9	8.5	8
звук	9	8	9.5
AI	9	8	9
multi player	-	-	-
gameplay	9	9	10
ПРИСЪДАТА	9	9	9.5

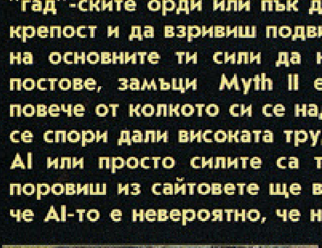
MYTH II
SOULBLIGHTER

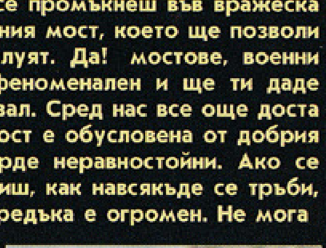
Интересно ми е ако ви задам въпроса: "Коя е най-кървавата игра, която някога сте виждали?", дали някой от вас ще се сети за Myth. Е, как мислиш ти, приятелю, който сега четеш тези редове. Колкото и да е странно няма по-кървава игра от тази. Втората част не само, че не отстъпва на първата, но дори и сериозно я превъзхожда в това отношение. Не, че този палав факт има някакво кой-знае какво значение - просто ми се стори любопитен. И така, на пазара вече е тъй трепетно очакваното продължение на тази уникална игра позволила ни да погледнем на жанра "стратегии" от един неподозиран до сега ъгъл. Чудя се, има ли в България геймър и почитател на RTS-ите, който да не знае, за какво става дума на тия страници. Не вярвам! Така че - няма да се спирам на първата част (който иска да се образова, да изрови брой 1 на GW). А сега да открехнем вратата към фантастичния и великолепен свят на Myth II: The Soulblighter! Винаги ме обзема неволно и искрено възхищение, когато някоя игра успее да евоюлира видимо. Може би защото подобни примери са твърде редки в днешно време. Myth II е едно от тия рядко-срещани изключения, когато авторите не са се възползвали от натрупания успех, а са се постарали да предложат на почитателите си един нов продукт. Това не бива да ви кара да мислите, че ще се сблъскате с нещо коренно различно. Не, играта просто е еволюирала възползвайки се доколкото може от новите технически постижения. Ще се спра по-подробно на някои от тях.

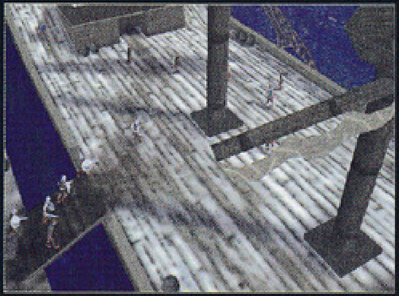
На първо място разбира се идва подобрената графика. Wireframe-а (полигоналната мрежа служеща като скеле на 3D изградените обекти) е четирикратно по-"гъста", което от своя страна позволява нанасянето на по-фини и качествени текстури. Това осигурява на Myth II един немислим за предшественичката й визуален разкош. Достатъчно е да видите дъжда във второто ниво, просто брилянтните отражения на предметите във водната повърхност, стелещата се мъгла, детайлността на разхвърчалите се във всички посоки крайници (можеш дори да познаеш от коя част на тялото е съответното парче) и п.р. телесни части, за да ме разберете. Engine-а е прекроен до степен да може да поддържа 3D полигонални, движещи се обекти, в това число хора, животни, птици и цялата останала с неустановен произход пасмина. Тия промени позволяват използването на някои нови екстри, цветни светлини и сенки. Резултатът е една плавна, добре изглеждаща игра с реалистична обстановка. Промени са настъпили и в интерфейса на играта. Освен, че са добавили втора интерфейсна конзола разположена хоризонтално по протежение на долния край и позволяваща лесен достъп до основните команди (stop, hold, scatter, retreat, special) и типа военен строй на войската, авторите са се погрижили въртенето на картата да е далеч по-лесно. Бих казал ПРЕКАЛЕНО лесно, даже! Освен, чрез клавишите, то се осъществява когато курсора на мишката попадне в един от ъглите на екрана. Следва завъртане. Честно казано това адски ме изнерви в началото. Положението се оправи едва когато отказах тази екстра в главното меню. Като цяло обаче, новият интерфейс позволява една по-бърза и точна реакция от страна на играча и улеснява долу-горе символично непосилната ти задача. Говорейки за това неминуемо стигаме и до нивото на трудност. Myth II предлага 25 мисии, всяка от които със забележително красив дизайн и доста по-висока степен на трудност представлява едно огромно предизвикателство. След 10-тата мисия обаче, играта става ад. Сценариите варират от обикновени битки и престрелки, ескортиране на NPC герой до няколко мисии на "закрито". Освен това в някои от нивата, задачата ти, примерно, ще бъде да обезвредиш оръдейни постове обстрелващи корабите ти, да намериш, преминеш и взривиш след себе си някой мост, за да отрежеш пътя на "гад"-ските орди или пък да се промъкнеш във вражеска крепост и да взривиш подвижния мост, което ще позволи на основните ти сили да нахлуят. Да! мостове, военни постове, замъци Myth II е феноменален и ще ти даде повече от колкото си се надявал. Сред нас все още доста се спори дали високата трудност е обусловена от добрия AI или просто силите са твърде неравностойни. Ако се поровиш из сайтовете ще видиш, как навсякъде се тръби, че AI-то е невероятно, че напредъка е огромен. Не мога











Myth II
SOULBLIGHTER

да отрека известната доза истина в твърдението за подобрен AI, но ако някой си мисли, че ще усети драстични разлики, горчиво ще се кае в последствие. На моменти хората ти се държат толкова малоумно, че ти иде да направиш рекламация стига да има къде да ти я приемат. Това е играта с най-трагичен pathfinding, която съм виждал след Myth:The Fallen Lords. Никога не посочвай на войните си място на картата където да отидат и после да забравиш за тях. В един момент ще ги видиш как кротичко си стоят на 15-на метра от изходната им позиция. Като при малките деца - за ръчичка и стъпка по стъпка напред. Това, както и тромавото управление (него така и не се наеха да го оправят) развалят донякъде първоначалното впечатление от играта, но когато се свикне удоволствието е страхотно. Друга отличителна черта на втората част сравнена с първата е обкръжаващия живот, създаващ реалистична среда; пилета, свине щъкащи наоколо из градовете, елени подскачащи в горите, различни птички извиват глас в повечето карти. Тук ми се ще да вмъкна и няколко думи за озвучаването. Между звуците от животински свят служещи за background и взривяващите се бутилки на джуджетата, няма и секунда тишина. С гръмотевици или типични нощни звуци като песента на щурците, жабешкия хор, рева на дивите животни звукът в Myth ще ви съпътства където и да сте. Ако се заслушаш по-внимателно, сигурно ще дочуеш дори и веселите реплики, които си подхвърлят хората от вражеските единици. А сега нека видим онези характерни особености влияещи толкова силно на Gameplay-я. Теренът! Ако в първата част, той беше от голямо значение във втората вече то е жизнеполагащо. Релефът в Myth II е много по-разнообразен и с по-голяма амплитуда, а оттук логично следва заключението, че трябва много повече да се съобразяваш с него и да го използваш. Ако все пак някой още не е играл този шедьовър нека спомена, че от по-високо стрелците и джуджетата са много поточни и прецизни, а освен това и врагът по-бавно се изкачва. Не допускай грешката в стратегията ви за битката да бъде включена атака от страна на джуджета, докато гадовете пресичат река например - бутилките с коктейл "Молотов" ще изгаснат. Голямо значение за бързата реакция на бойците ти има посоката, в която са обърнати. Стреми се винаги да са с лице към приближаващата опасност. В противен случай рискуваш врагът да те свари съвсем неподготвен. За да избегнеш тази опасност е предвидена опцията с кликване върху избраните бойци и задържане бутона на мишката да въртиш войскарите както си искаш.

Освен, че са по-трудни нивата са и доста по-разнообразни, а това е нещо изключително важно за добрия gameplay. Във всяка мисия има по нещо ново спрямо предишните и това те кара жадно да ги поглъщаш една след друга, с нетърпение очаквайки да научиш какво те очаква по-нататък. Тук искам отново да ви дам съвет, който е отправен най-вече към онези, които за пръв път ще се сблъскат с прекрасните приключения в Myth II. Стремете се да минавате през нивата с минимални жертви. Героите ви трупат опит с всеки убит гад и всяко минато ниво. Той им позволява да са многократно по-ефективни като бойци. Стрелците например стават по-точни и далекобойни и по-често стрелите им попадат в целта, на джуджетата по-рядко им загасват бомбите, а и разстоянието, на което ги хвърлят се увеличава. Същото важи за всяка една единица в играта. Привързаността към любимците ти ще те накара да поставиш Myth II на челните места в личната си класация. Като стана дума за единици нека спомена и новите в играта:

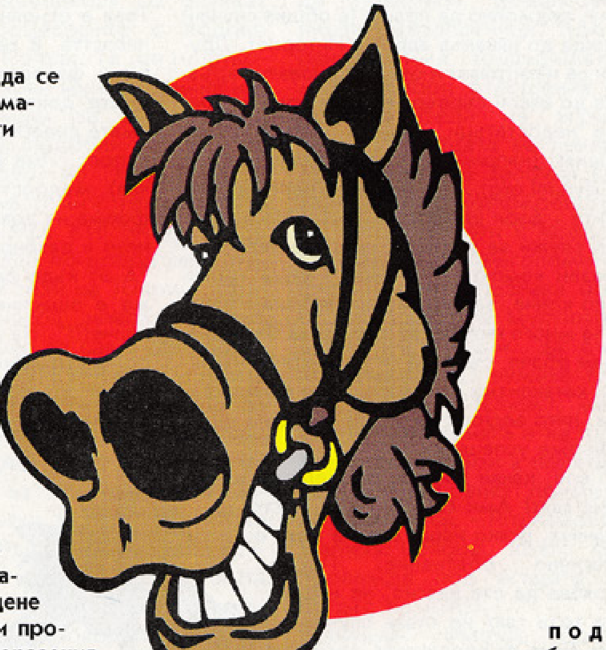
От страната на добрите това са: Джуджета минохвъргачи, самураи и Trow. За сметка на това липсват горските гиганти, но Trow достойно ги заместват. Първите са някакви абсолютни серийни убийци, а ако си си мислел, че берсерките са бързаци с меча чакайте да видите самурая.

От страна на Soulblighter освен старите единици ще се сражават и новите; Myrkridia, хвърлящите огън магьосници (много омразна гад е т'ва да ви кажа), прасе-подобния Maul и черните Stygian Knights.

За жалост ограниченото място няма да ми позволи да задълбая в темата, така както тази изключителна игра заслужава. В заключение мога да ти дам следния съвет: Ако обичаш Бойните RTS-и, на всяка цена се снабди с Myth. Гарантирам ти, че няма да могат да те отлепят от играта, ако пък не ги обичаш снабди се с нея на всяка цена, ще ги заобичаш!!!

Freeman

нощем с ТРОЯНСКИТЕ КОНЕ



Знае се, че конете са добродушни и благородни животни. Това е факт! Но дали подобно изказване носи в себе си универсалност? Прочетете статията и решете това сами!

Имало едно време една хубава комуникационна мрежичка (кръстили я Internet), чиято разработка била финансирана от НАСА. По някакво стечение на обстоятелствата обаче, обществеността надушила изгодата, която може да извлече, при положение, че кабели и сателити покрият цялата планета. И тъй, речено-сторено, Internet станал факт. Всичко си течало мирно и тихо За известно време, докато В един хубав слънчев ден от някъде се пръкнал някакъв хубавец, който взел, че написал печално известния днес "Worm" (за непросветените - "червей"). И цялата тази хубава мрежичка се видяла в чудо. Както и да е - след неравностойна битка, червейчето било ликвидирано. И всичко започнало да си тече по старо му. Появявали се нови сателитчета, опъвали се нови оптични кабелчета И така, та чак до наши дни

Е, стига толкова въведение, нека сега да преминем към същественото на нещата.

Вирусите не са нещо революционно ново за никой от нас. Едно време със Stoned, след това през OneHalf и до днес, компютърната индустрия все някак е оцеляла справяйки се с цялата пасмина от макро-вируси. Така наречените "Троянски коне" са претърпели своята еволюция от прости малки вирусчета, целящи да скапят нечий хард-диск, до днешните мега-вируси-исполини (ако някой едно време чуеше, че един вирус може да е голям 100к, щеше да изкара поне седмица в реанимацията, докато лекарите се опитват да оправят схванатите му от смях коремни и шийни мускули), които предоставят на определени хора пълен контрол върху поразения компютър. В последно време са се нароили повече отколкото би било здравословно (особено за създателите им, ако ни паднат в ръчичките) представители на тази фамилия болестотворни. По този повод решихме, че си заслужава да понапишем нещичко по въпроса. И тъй, Троянските коне се делят на няколко вида:

- целящи да пре***т нещо из компютъра ви и нехаещи за това, до каква степен могат да бъдат открити. Някои от тях се стремят да се разпространят преди да омажат тотално пейзажа, други направо бършат каквото могат;
- целящи да извлекат точно-определена информация от компютъра ви /пароли, Интернет адреси, кредитни карти и какво ли още не.../;
- целящи да предоставят определен достъп на някой до вашия компютър /пълна гама от услуги - гледане/копиране/триене/сваляне/качване на файлове, прихващане на клавиатурата, следене на отворените прозорци и процеси, рестартиране на поразения компютър и т.н. каквото ви роди акъла/ (дали в някоя конкурентна редакция, дяволчето вече шепне тихичко на уше);).

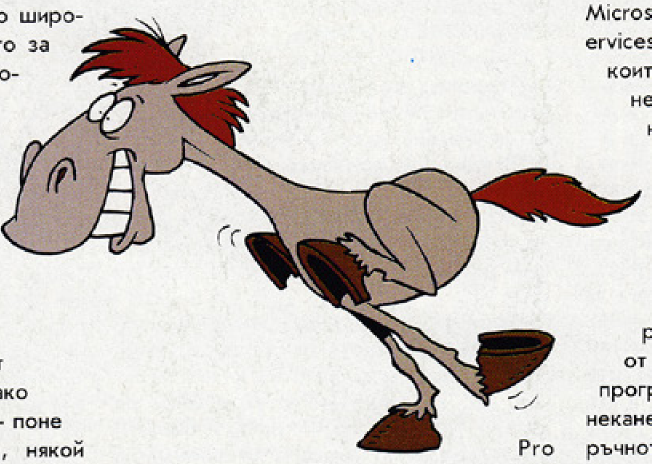
Първите не са особено интересни, по простата причина, че се откриват прекалено бързо (ще ви направи ли впечатление, ако внезапно PC-то ви откаже да зареди Winboz - от Windows и боза!!!) и същевременно не водят до изтичане, а само до загуба на информация (което хич не е малко, но не е достатъчно гадно все пак).

Втората категория бацилчета са "особено интересни", но не са много популярни. Всъщност, точно това ги прави и интересни, обикновено минава доста време, докато жертвата се усети, че някой мирно и тихо разпраща насам-натам информация с щемпел "top secret" или "classified". Те са идеално приложими на сървъри, компютри за публичен достъп до Интернет, но могат да се използват и за доста персонални цели. Занижената им популярност се дължи на това, че не са пригодени да могат да се конфигурират от Сульо и Пульо, и по този повод се използват предимно от авторите си. Другото хубаво нещо е, че все пак се изисква IQ по-високо от това на стайно растение за да се напише подобна гнусотийка, а основната тънкост се състои в това, творението ви да остане неразкрито максимално дълго време. За повече подробности и варианти по тази тема попитайте някой редовен потребител на America On-Line, където бъка от подобни красотинки... :)

Третата категория "дребни" гадинки, които ще разгледаме по-подробно, дават възможност на куцо, кьораво и сакато да нюха из вашето PC. Напоследък се забелязва определен напредък в тази насока - вече за достъп до чужд компютър се изисква парола, така че да не може всеки, който си пожелае да се вре, където не му е работата. Има много представители на това непрекъснато-растящо семейство. Control, Back Orifice, Netbus - всички те работят на един и същи принцип (разликата е, че последното се справя доста добре и на NT). На атакуваното PC се пуска някаква програмка (за щастие, все още се разчита, работещия на въпросния компютър, да прояви върховна тъпота и да стартира въпросната гадинка. Ако този етап можеше да се прескочи, щеше да стане наистина интересно...), която инсталира (в общия случай) нещо, което остава резидентно в паметта и чака някой да си го потърси (иначе казано - отваря backdoor-че, през което в последствие някой може да влезе). Случи ли се това става кофти, особено ако този някой е скъсал същия ден с гаджето си, или му е умрял последният "почтено" регистриран акаунт за IBM). Това е по-добрият за жертвата вариант. По-лошият е нещото да дебне за някакво събитие (например влизане в Интернет (демек - въвеждане на парола), лог-ване във ftp сървър (демек - пак въвеждане на парола) и всякакви такива интересни работки), и при намирането му, подмолно да праща (в общия случай) поща до някакъв адрес в Интернет. Други се изхитряват и отварят директна връзка до някой сървър, но това крие и своите недостатъци, защото времената се менят (например - вече няма домейн *.dyn.ml.org)... За все още неосведомените - дори клиента на Back Orifice, който служи за връзка с предварително заразен компютър, е своего рода троянско конче, защото отваря връзка с някакъв много интересен адрес във Франция. Там обаче, също са се развихрили някакви катаклизми, тъй като, поне до момента, нито веднъж не му се е отдало да се свърже успешно:).

"Леле, какви напасти бродели по широкия свят! Ами сега?". Няма място за паника. Всяко нещо си има строго-логично обяснение. Първо трябва да сте наясно, че нищо на този свят не става случайно. Едно от вероятните места за хващане на подобен зловреден бацил е IRC (който не знае за какво става дума - не му и трябва - голяма краста е, но все пак омръзва за година-две). Не приемайте файлове от непознати или нови познати, или ако все пак не искате да ги обидите - поне преценете трезво вероятността, някой (въпросния субект) да иска да ви прибере (най-често) акаунта за Интернет. Простотийки от сорта на [joke.exe], [sheep.exe] и т.н. би трябвало направо да триете, след получаването им, без изобщо да им отделяте каквото и да било внимание. Има достатъчно уеб-страници с такива неща, за да рискувате по този начин. Друг често срещан вариант е някой да ви праща снимка в .exe файл. Обяснете му деликатно, че не сте чак такъв профан и имате нужното IQ за да отворите един explorer и да видите въпросната картинка (най-често снимките би-трябвало да са в .jpg формат, заради добрата компресия). Ако по някаква случайност не сте си инсталирали нужните програмки за целта - най-разпространените формати за такъв тип картинки са .jpg и .gif. Те се отварят безпроблемно с Netscape или Internet Explo(r/d)er. Друг много често срещан вариант да се сдобиете с вирусче, е под формата на patch или update на някоя до болка известна и разпространена програма (скорошен пример - новата beta версия на ICQ - 99). Такива неща е препоръчително да се вземат от сравнително сигурни източници, като ftp.cdrom.com или ftp.twocows.com. Това е основното по темата за предпазливостта. В резюме - приемайте изпълними файлове само от хора, на които имате доверие. А на кого можете да имате доверие - хммм, това е риторичен въпрос. Има една много добра (за случая) мъдрост - "Проверката е висша форма на доверие...". Оставям тълкуването и разбирането и на вас...

"А от къде да знам дали вече някой не ме е ощастливил с някое гад-ско имбецилче??!". На първо време, стремете се да имате максимално обновени анти-вирусни програми. Относително приемлив вариант е комбинацията от Anti-Viral Toolkit Pro и McAfee VirusScan. Едно време и F-Prot се нареждаше в тази групичка, но той не се справя така добре с вирусите под Windows, както с тези под DOS. Това е първата стъпка. Не трябва и през ум да ви минава, че ако и двете програми докладват, че компютърът ви е чист това наистина е така. Добра стратегия, за откриване на каквито и да било троянски коне от типа на BO и NetBus е да рестартирате компютъра, да затворите всички приложения, ползващи Интернет и да се вържете към мрежата. Готови ли сте? Сега пуснете DOS prompt. За тези, които са проявили изумителна инициативност и са го забърсали от Programs менюто: отидете на Run в Start менюто и там пишете "c:\command.com" (без кавичките). След това пускате "netstat -an |more". На тази команда BO обикновено отговаря с "UDP 0.0.0.0:31337 *:*" (това е при положение, че не му е променян стандартния порт за достъп), а NetBus отговаря с "TCP 0.0.0.0:12345 *:*" и "TCP 0.0.0.0:12346 *:*" (и тук важи това за стандартния порт за достъп). По принцип - всички отворени, странно изглеждащи, портове би трябвало да се възприемат като признак на нещо нередно. Случвало ли ви се е да се чудите, как така разни програмки се стартират при всяко пускане на Winboz, при положение, че ги няма в StartUp folder-а? Много е лесно. Отворете с някакъв текстов редактор файлът [win.ini] от вашата windows-директория. Ако намерите в него команди от типа на "run=" или "load=" - сещате се какво следва. Другото, което можете да проверите е съдържанието на registry-то. За тази цел трябва да стартирате "regedit" (или нещо друго с подобни функции) и да погледнете какво пише в "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices". Там са описани доста неща, които се пускат при всяко рестартиране. Прегледайте внимателно и вижте кои неща ви изглеждат съмнителни. Хубаво е преди да си правите подобни експерименти, за всеки случай да направите едно backup копие на registry-то си...



"Намерих го! Неговата кожица! Ами сега?!?". Тука има два варианта. Първият включва свалянето от Интернет на някоя анти-вирусна програма, която да види сметката на неканените гости. Вторият се състои в ръчното почистване на навалицата от гадинки. При положение, че сте открили странно-изглеждащите файлове, които се стартират при всяко пускане на Winboz (аз това разбирам под "Намерих го!") - рестартирайте се в Dos Prompt (не казвам да пуснете Dos Prompt, а да минете през Shut Down меню-то и от там да си изберете "Restart the computer in MS-DOS mode". Сега отивате и спокойно затривате suspicious-изглеждащите файлове. След това пускате Windows и прилежно почиствате registry-то. Поради липсата на необходимите файлове при стартирането - този път троянското конче няма възможност да се настани удобно в паметта. Толкоз по въпроса. Приятно browse-ване из Интернет! :)

Yeti

ПРОЦЕСОРЪТ

Какво да изберем като процесор на новата ни машина? Дали да се спрем на K6-2 или да отидем на Pentium II/Celeron? Доста спорове се разгоряха през миналата година, кой от двата процесора е по-добър за редовия играч. Ето и кратката им характеристика.

AMD K6-2 е Socket7 процесор. Това означава, че няма да ви се наложи да сменяте дънната си платка, ако досега сте били на Pentium платформа. Освен това K6-2 включва допълнителни инструкции за процесора, наречени 3D Now!, които са предназначени за ускоряване на 3D-графиките и наистина имат много добри резултати при тестовете на компанията. Цената, естествено, е по-ниска в сравнение с Pentium II, а производителността е малко под тази на процесорите на Intel. Това са само положителните страни. Ако нямаше отрицателна, изобщо нямаше да има кой да се колебае в избора. Затова е време да споменем нещо и за минусите. Първо - наистина, K6-2 не иска от вас да смените дънната си платка, но е силно препоръчително да си вземете 100MHz-ова такава. Без нея, вие няма да успеете да се насладите на истинската производителност на системата ви. Вторият проблем се нарича поддръжка. Технологията 3Dnow! е много добра, но тя си е практически неизползваема в огромна част от случаите. За да подкарате Quake II с нея, ще са ви необходими специални драйвери. Игрите, които са разработени с 3Dnow! се броят на пръстите на ръцете ми. Останалите просто няма да използват допълнението 3Dnow!. Тогава K6-2 ще се държи точно както K6. Положението може би ще се промени с навлизането на 3Dnow! в DirectX6, но все още не може да се твърди със сигурност. Третият проблем с K6-2 е, че все пак си оставате на Pentium платформа, а тя е на доизживяване.

За Celeron и Mendocino вече писахме подробно в брой 4 и мисля, че няма нужда да се повтарям по този въпрос. Затова съвсем накратко - Celeron е първият Pentium II процесор без вградена кеш памет от второ ниво (L2 кеш). Чрез осакатяването му, Intel създадоха един много конкурентоспособен продукт (от гледна точка на цената), който, обаче, не бе приет с отворени обятия от компютърната общност. Проблемите на Celeron с бизнес приложенията станаха всеобщо достояние. За да поправи положението, Intel пусна на пазара Mendocnio, а това е процесор, който наистина си заслужава парите (разбира се, по мое мнение). Той включва в себе си 128KB L2 кеш, която работи два пъти по-бързо от тази на стандартния Pentium II. Това е и един разумен избор, ако сте решили да си купите машина.

Това беше положението през 1998 година. През новата 1999 всичко заплашва да се промени, а AMD и Intel да се вкопчат в битка за място в компютъра ви още по-жестоко. Какво са ни подготвили двата гиганта за следващите месеци?

Като за начало, Intel смята да увеличи мегахерците на серията си Mendocino, като плановете са те да достигнат 450. По-сериозни нововъведения се очакват в процесорите с кодово име Katmai. Те ще поддържат нови мултимедийни инструкции за 3D графика (KNI), подобни на тези на 3DNow!, но НЯМА да са съвместими с технологията на AMD. KNI би трябвало да даде по-добри резултати от тези на 3Dnow! поради някои нововъведения, но това са само предположения. При Katmai ще има и увеличение на кеша от първо ниво - 64KB. Най-мощният коз в ръцете на Intel за 1999 година е фамилията Coppermine. Това ще бъдат процесори, които са изградени с помощта на мед, което е доста по-добър проводник от алуминия. Всичко това ще направи възможно Coppermine да хвърчи на скорост около 700MHz. Както вървят системните изисквания на игрите, няма да се учудя ако през 2000-та година това бъде нещо като минимална конфигурация за Need For Speed V, например. Coppermine също ще използва мултимедийното разширение на инструкциите на Katmai и отново няма да има нищо общо с 3Dnow!

Дали 3Dnow! ще оцелее? Ами в началото бях доста скептично настроен относно шансовете й, но минаха месеци и вече са продадени прилично количество системи с процесори AMD K6-2 (тук вземам за база България, но и в останалата част от света резултатите са подобни). Което означава, че собствениците на K6-2 са немалък потенциален пазар за производителите на игри. Би било доста глупаво от тяхна страна да не включат поддръжка на 3Dnow!. Всичко зависи, дали Intel е готова да "подкрепи" финансово някои разработчици. Компанията има традиционно много добри отношения с производители на игри. Още от средата на миналата година тя започна да свиква пресконференция на закрити врати с представители на най-големите фирми и ги запознава обстойно с новите мултимедийни инструкции. За съжаление, AMD нямаха такъв подход с 3Dnow!, макар че компанията е на път да направи завой в политиката си. Първият пример за това е PGL - Professional Gamers League, която се провежда под егидата и логото на AMD.

Големият въпрос през 1999 година е, ще успее ли AMD да изненада неприятно Intel. По всичко личи, че отговорът е положителен. Компанията е разработила паралелно два чипа - подобрена версия на K6-2 и процесора от ново поколение K7.

K6-2 ще се появи с преработено ядро при минимална тактова честота от 400MHz. Очакванията са той да постига резултатите на "колегите" си Pentium II на същите мегахерци. Звучи доста добре, като се има предвид, че не е необходимо да напускате Socket 7 платформата. Но за да се подсигури двойно, AMD вече е разработила нещо като K6-3 - K6-2 с 256KB вграден L2 кеш - с кодово наименование Bladetooth. Той се очаква да бъде доста по-мощен от Pentium II, като при това отново ще използва добрия стар Socket7. Май преместването на Pentium II-платформа няма да е толкова необходимо и не е толкова належащо. Bladetooth е готов, но по маркетингови съображения той ще влезе в производство в началото на 1999 година.

За процесора K7 намерих много интересна информация и ако всичко е вярно, това ще бъде чипът Intel-о-убиец. Първата и най-важна новина - K7 вече няма да се побере на старата Socket 7 Pentium платформа, а ще използва нещо подобно на интерфейса на Pentium II, наречено Slot A. Но дънната платка, предназначена за K7, няма да е съвместима с Pentium II. Тя ще бъде изградена на базата на Alpha ядро и това предполага по-добра архитектура и постигането на по-високи скорости. Наистина, в K7 ще има редица технологични подобрения, които още отсега го сочат като победител в схватката му с Katmai. Например, прословутият проблем с бавния математически процесор на AMD вече е в миналото. K7 се очаква да задмине в значителна степен Pentium II с неговите възможности да използва едновременно три FPU поточни линии. Размерът на L1 кеша е 128KB, а този на L2 варира между 512KB и 8MB. Естествено, това не са единствените подобрения при K7, но ако тръгна да задълбава в технически подробности, щяха да са ми необходими поне 2 страници.

Groove

3Dfx Voodoo Banshee

Доскоро Voodoo ускорителите бяха познати на компютърния свят като add-on карти, тоест само като допълнение към досегашния ви видеоконтролер, а не пълен негов upgrade. Единственото изключение се наричаше Voodoo Rush, но при него имаше не един и два проблема. Комбинираната карта съчетаваше в себе си нескопосана 2D производителност със слабо и не особено съвместимо 3D. Този неуспех накара някои от геймърите да смятат, че читавите версии на Voodoo са единствено и само техните add-on версии. Съмнителните достойнства на Voodoo Rush можеха да направят лоша услуга на най-новия продукт на 3Dfx - Voodoo Banshee.

Вторият опит за комбиниран адаптер е далеч по-успешен от първия. Голямата разлика идва оттам, че всичко е в ръцете на 3Dfx. Тяхно дело е както 3D така и 2D частта на картата. Характеристиките й звучат обещаващо - от 4 до 16MB SGRAM памет, 250MHz DAC за високи честоти на опресняване, AGP Дали това е картата на вашите мечти, оставам да прецените сами. Ще ви поднеса фактите.

3D

Започваме с най-важното, а именно, производителността на Banshee при 3D.Тук няма да ви изненадам много, ако ви кажа, че Banshee използва същите чипове като тези на Voodoo2. Единствената разлика е липсата на втори текстуриращ unit (TMU), който позволява на Voodoo2 паралелно да обработва текстури. Процесът, наречен мултитекстуриране, засега се поддържа от много малко игри (например Quake II), но за в бъдеще ще бъде използван в по-голямата част от 3D заглавията. Той позволява сложните сцени да бъдат минати на един път, наместо на два. Предимството на TMU е безспорно и това е един от големите недостатъци на този продукт. Освен това няма да можете да подкарате два Voodoo Banshee карти паралелно, за да получите по-висока производителност. Тази възможност се поддържа без никакъв проблем от Voodoo2. Все пак, при Direct3D, Voodoo Banshee се представя малко по-добре от Voodoo2. Причината е в увеличената тактова честота - при Voodoo2 тя е 90MHz, а при Banshee - 100/125MHz.

От гледна точка на съвместимост - нямате никакви проблеми. Безкрайните мъки с Rush са погребани в миналото - няма да има и помен от тях. Срещнах трудности единствено с Need for Speed III, която няма поддръжка на Banshee, но за нея имаше patch на сайта на 3Dfx - www.voodoo.com. Voodoo Banshee поддържа както Direct3D и OpenGL, така и Glide 3.0, което я прави без конкуренция по количество игри, които можете да си пуснете.

2D

Voodoo Banshee е 128 битов ускорител, който постига много добри резултати под Windows. Причината е в хардуерната поддръжка на Windows GDI (Graphics Driver Interface). На прост български език това означава, че всички операции като изчертаване на полигони, вертикално/хоризонтално изместване на екрана, опресняване на прозорци, минават директно през картата, т.е. всичко става значително по-бързо. Благодарение на бързото си ядро, картата няма да има проблеми със скоростта и при DOS-приложенията (или по-точно игрите). Като цяло - едно от най-добрите 2D решения на пазара.

Технология

Въпросът за технологията, която е използвана при Banshee, е малко спорен. Според някои, тя е вече остаряла - все пак се основава на Voodoo2. Освен това Banshee използва AGP 1x, липсват й някои възможности, които в момента не се използват (например 24/32 битови текстури), но в бъдеще ще са от голямо значение и т.н. Тези хора не отчитат фактите, че технологичното развитие в областта на видеоконтролерите върви с огромни темпове. За няколко месеца всяка една карта остарява - независимо колко добра е тя. Въпросът е, за колко време тя може да ви върши работа. А Banshee предлага много добро ниво на съвместимост, съчетано с поддръжка на Voodoo-фамилията и много добро 2D ускорение. Разбира се, конкуренцията не спи - в следващия брой ще разгледаме един от най-добрите продукти на пазара в момента - RIVA TNT - така че ще трябва да се замислите, дали ви е необходимо да си купите Voodoo Banshee. Тя няма да е най-удачният избор: ако вече имате Voodoo II, държите да сте на върха на технологичната вълна или изчаквате, за да купите Истинската Карта. Ако търсите що-годе евтино решение, което е максимално съвместимо и ще ви върши работа, това може би е вашата карта.

Groove

cheats

King's Quest: Mask of Eternity

C shift-ctrl-7 се активира конзолата. И се въвежда:
noConCollide(минаване през стени)
God(безсмъртие(единствено можеш да умреш в реката на смъртта, както и да паднеш от по-високо))
Give(дава предмети) и върви със следните:
Item0= Dagger
Item2= BroadSword
Item4= LakeSword
Item10= FlameSword
Item17= Crossbow
Item19= Flamebow
Item25= WitchBolt
Брони
Item29= LeatherGloves
Item30= LeatherArmor
Item32= ChainMailShirt
Item35= PlateMail
Item37= FullArmor
Item40= GodArmor
Здраве и магически предмети
Item41= Mushroom
Item44= ElixerOfLife
Item46= Invisible
Item48= Strenght
Инвентар
Item49= RingOfDeadHero
Item52= SilverCoins
Item55= RingOfLight
Item78= DecipheringAmulet
Item129= LucretoFire
Това са по-интерестните, изпробвайте и останалите.

SiN

Първо натисни "~", и след това:
/health999 - живот 999
/wuss - всички оръжия
/superfuzz - безсмъртие
/nocollision - няма презареждане
/spawn magnum - дава magnum
/spawn shotgun - дава shotgun
/spawn assaultrifle - дава assaultrifle
/spawn rocketlauncher - дава rocketlauncher
/spawn sniperrifle - дава sniperrifle
/spawn heligun - дава голямото оръжие от хеликоптера
/spawn Silencer - дава заглушител за обикновенните оръжия
Give Thrallgun - тайно оръжие, което се извиква с "M"

Half-Life

Стартирай Half-Lifa-a с опция -console(hl.exe -console)
След това с "~" се активира прозореца, и трябва да се въведе "sv_cheats 1":
IMPULSE 101 - всички оръжия и муниции
/GOD - безсмъртие
/NOCLIP - минаване през стени/ летене
/GIVE - на местото на многоточието се поставят, както следва:
item_airtank; item_antidote(противоотрова); item_healthkit(аптечка); item_longjump(голям скок); item_suit
weapon_357; weapon_9mmAR; weapon_9mmhandgun; weapon_crossbow; weapon_crowbar; weapon_egon; weapon_gauss; weapon_glock; weapon_handgrenade; weapon_hornetgun; weapon_mp5; weapon_shotgun; weapon_snark; weapon_tripmine; weapon_quantumdestabilizer

Myth 2: Soulblighter

Натисни SHIFT, докато избираш "New Game", и ще имаш достъп до всички нива на играта.

Carmageddon 2

lemmingiz - луди животни
tilty - в режим pinball
wotatwatami - хвърля огън (15)
smartbastard - край на състезанието
tingting - безплатен ремонт
stopsnatch - спира часовника
mooningminnie - лунна гравитация
fastbast - бързи животни
watersport - под вода
wetwet - кредит бонус
mrmainwaring - панирани пешеходци

Recoil

По време на игра, с ctrl+X се влиза в меню:
Cavalry - неуязвимост
Hemmit - всички оръжия
Medic - щитовете на пълна мощ

Populous: The Beginning

Заедно tab и F11 и се въвежда "byrne", което активира паролите.
Tab+F3 - дава всички магии
Tab+F4 - всички сгради
Tab+F5 - дава пълна mana

Heretic 2

натиснете "~", за да извикате конзолата:
playbetter - god mode (on/off)
twoweeks - powerup (on/off)
victor - избива всички гадове
angermonsters - дразни гадинките
kiwi - clipping (on/off)

Tomb Raider 3

Пропускане на ниво: Изваждате пищовите; стъпка назад; стъпка напред; клекнете; станете; 3 пълни завъртания; скок напред;

Всички оръжия: Повтаряте всички по-горни действия и като стигнете до последното, вместо скок напред, направете скок назад

Обратна Връзка

ПИСМО

Здравейте ОБРАЗИ!

Че сте такива личи от готините ви снимки. Много се радвам, че все пак успяхте да пуснете последния брой. По едно време даже си помислих, че сте фалирали надявам се, че коледния брой ще излезе навреме, а не чак през Януари '99-та. Сега за последния брой - супер здрав е. Особено ме накефи корицата. Майка ми като я видя оня пич с червеите направо полудя (чудя се как не ме изгони от нас). Съдържанието е единственото, което като че ли не беше както трябва. Няколкото реда за хлебарките са супер яки, дано и за в бъдеще да има подобни статийки (следва послание към един наш критикьор)

Даниел Славов

ОТГОВОР

Здрасти Дани.

Надявам се много да се зарадваш и на този брой. Е, вече сме '99-та. Точността на издаване не е сред силните ни страни, но на това вече се слага точка. Списанието влиза в график и вече няма отлагания и забавяния - готово или не - излиза и толкоз. Щото ако я караме все така наистина ще фалираме. Специално за майка ти и за мира във вашата къща новата корица е по-нормална, макар че на мен не ми харесва особено - имаше един предишен вариант, който повече ми допадаше. Ще се опитаме още този брой да пуснем класацията, дали сме успели можеш и сам да разбереш. А колкото до Groove - свили сме му сърмите. Пиши ни отново. Чао!

Fr

ПИСМО

Hi мутрафони от GW,

Пращам ви малко писъмце, на което, надявам се ще отделите време за прочит. Пиша ви не за да се впускам в суперлативи за списанието ви - че е готино всеки го вижда (с изключение на някои идиоти, които отказват да прогледат), а с риск да стана нахален ще дам някои препоръки.

Като за начало ви моля да напъхате дисковете в нещо по-свястно. Вече не се сещам къде мога да ги бутна. Относно самото списание - ЗАЩО, ПО ДЯВОЛИТЕ,НЕ ГО НАПРАВИТЕ МАЛКО ПО-ДЕБЕЛО ?

Като си го купя и за нула време го прочитам.

Имам предложение и за още нещо. Не е ли възможно след статията за съответната игра да приложите някои cheats,tricks,tips и други подобни ?

В някои случаи те могат да се окажат доста полезни за не дотам добри геймъри,какъвто между другото съм и аз.

И още нещо - що си мърсите прекрасното списание с такива гадории като писмото на оня от Бургас ... къв беше ... Ptossman ?

Опа, май се отплеснах.За сега толкоз. See ya !

К. :-)

ОТГОВОР

Hi,

Какво да ти кажа приятелю, когато и ако времето някога достигне, сериозно ще се заемем да измислим някаква по-готина обложка за дисковете. Засега сме безсилни да направим нещо. При нас никога нищо не се знае обаче, така че може би още следващия път ще направим нещо по въпроса. Що се отнася до дебелината - ето сега трябва да си по-доволен. Макар и еднократно по всяка вероятност, списанието придоби приятна дебелина.

За този брой са предвидени cheats, но не под всяка статия - екипът ни е твърде малък, за да се справи с подобни допълнителни ангажименти. С риск да ти стана антипатичен бих се осмелил да те посъветвам да посягаш към тях само в много краен случай. Тогава със сигурност ще станеш прекрасен геймър. Стискам ти палци и успех. Очакваме следващите ти писма.

Fr

ПИСМО

Здравейте яки геймъри!!! Пише ви един ваш заклет фен от София. В момента съм в ЕУФОРИЯ. Държа в треперещите си ръце новият ви ШЕДЬОВЪР. Отдавна искам да ви пиша, ама нали съм зает човек не можех. Но след този брой ръчичките ме засърбяха и си казах: "Е, време е да пиша на любимците си". Като гледам имате спор със (следват редове които ще прескочим, макар да са доста интересни) Ще се радвам ако коледния брой е доста дебел. Просто, нямам търпение да го дочакам. Според мен струвате повече от 6000 лева. Ако се съди по (пропускаме) дори и над 10 бона. Абе вие и сами си знаете, че сте NUMBER ONE и без ние (вашите разумни читатели) да ви го повтаряме. Много се ядосах на онова (следва послание към един наш критикьор и споделяне на голяма лична драма свързана с закриването на кварталния клуб за игри в мрежа) Между другото много ще се зарадвам на един турнир по AGE OF EMPIRES. Там съм просто бог. Същото важи и за WORMS 2. Е, това е засега! При първа възможност пак ще ви пиша. Ваш искрен, едва дочакващ следващия брой фен:

Павел

ОТГОВОР

Яки поздрави на цялото СМГ, Павка!

Има ли някакво медицинско лице около теб в момента. Рискуваш да получиш епилептичен пристъп, защото този път ЕУФОРИЯТА ще те залее като апокалипсис. Имаш го дебелото списание, макар и доста след Коледа. Не знам за турнир по AOE, но Groove е някаква безподобна мечка стръвница на тая игра, така че ако биеш него, все едно си бил целия свят. Моите съболезнования за сполетялата те трагедия. Дано някъде наблизо и то по-скоро да открият ново клубче. Могъщия геймър се калява най-вече в мрежовите битки. Що се отнася до проблемите ти с играта по модем едва ли мога да те посъветвам нещо, при качеството на наличните ни телефонни линии и без представа за модемът, който ползвате. Освен това не си единствения, който се оплаква за невъзможността да се играе StarCraft по този начин. Не съм се ровил за информация, но нищо чудно и играта да е бъгава. А сега те оставам да се кефиш на останалата част от списанието. С най-добри пожелания!!!

Fr

писмо

Здравейте фенове,
аз съм геймър от София и ника ми е Archon.
След като видях писъмцата в последния брой най-накрая се ентусиазирах и аз да ви пиша едно. Новият брой е на същото високо ниво като предишните и ... направо си ме изкефи макс!!! Много ме радва хуморстичния стил в някой от писанията (щях да се гътна от смях докото ги четох ;). Абе големи четки днеска, ама за конкуренцията понякога ми се плаче :-) (пропускаме, нали не искаме да се заяждаме:-()) Добре стига с тия стари работи дето ви ги разправям. Радвам се, че вече има толкова много и различни издания за геймъри в България. ЕЕее някой са добри други са по добри, но така си Е еее :) .... направо се олях бре!!! Айде чао, че нещо почвам да зациклям, пък и ме засърбяха ръчичките да си доиграя FALLOUT-а (с доста закъснение се добрах до него, но по-добре късно отколкото ... е вие си знаете).

Archon

отговор

Драги приятелю, никога, за нищо на света не отлагай игра на Fallout, пък било то дори и за да напишеш писмо на GW! Все пак искрено ти благодаря за усилието и добрите думи, с които ни отрупа. Тъй като явно проблемите ти са свързани само с доиграването на тази прекрасна игра, ти пожелавам приятни забавления и с останалите страховити заглавия, предстоящи да се появят на пазара, в това число и Fallout 2. До нови срещи в net-a.

Fr

писмо

ВАСКО!!!
15.12 '98 /18:08
"A new hope"
Hola, bastardos!:)
Малки-Големи-Дебели-Хубави-Грозни Мара'ба!

Sorrka, че ме нямаше толкова дълго време, ама мама и тато не искат да даат $$ за I-net, щото детето има "незадоволителни оценки":))) (някой да иска да ги задоволи?!:) , така че момчета, живея само на "стипендия", за която си спомням, че дори учих малко:)) , но дотук с това - ще имам I-net след 5 дена и тогава жална му майка на дуплекса:)

.От по-горното може да си помислите, че съм пълно "Prostache" (х-ммм, за кво ли ми напомня тва:). Ами да - нали съм фен на WorkShop-а и според Първият/Първичният мъж (Protossman) съм простак (за тези, които не знаят Protos, с едно "s", на старогръцки означава Пръв/Първичен).

Значи ще кажа: "ПЪЛЕН ПРОСТАК, НО С ЧИФТАК":). За бургазлийчето: .(това, което следва е по-добре да не го цитираме) .

Новото ви списание е центъра на уравновесението. Цена-обем-диск. Винаги като си го взема първо гледам отпред, после отзад (хммм .купихте ли си "Надървени възглища"). Идеята за мизерийка (това вероятно е синонима на Васко за обложка - бел.Fr) за дисковете е хубава щото диск е, върти се и не се знае 'де ще се навре (перафраза на известна фраза) Вземете тоз съвет от мен: Във всеки следващ брой слагайте по нещо ново, ако ще да е и малко като хамстер, но да е ново и различно от предишното, това ще ви осигури една постоянна еволюция е, това е от мен, чао:)!

05.01 '99 /02:14
Мара'ба деца, ко стаа?!? :-)
Как прекарахте новата, а?!
Вероятно като мен?! Как??? А??? Не чувам!!!

Ами аз пих, след това пих още, и препих в крайна сметка. И станаха някои непредвидени инциденти, няма да ги споменавам, знам само, че това беше НАЙ-МОЩНАТА Нова Година, която съм прекарвал с френдове и ми е 100% кеф. Като ви гледам черепните кутии вероятно и вие сте реализирали такива работи, нали?! Как беше онова "Стафитки и Метаксичка" :-).

"Жени мезе и алкохол", казвам аз, или по-просто "sex&мезе":). Веднъж едни студентки (ама как топлят!;) по Психология довтасаха и искаха да проведем "Беседа" ха-ха (смешна дума) по някаква по наш избор. Ние избрахме "sex&мезе". На следващия ден трябваше да дойдат. Не дойдоха:-). Защо ли? .

P.s. Терзае ме един философски въпрос: Как ли ще се чувства някой страстен геймър, на който пиратка е откъснала по-голяма част от пръстите на ръцете и краката?! Лично аз имах намерение да забърка разни взривни смеси, но в последния момент се отказах и то за добро. Та да печелите тлъсти суми от списанието (да ни ошушкате:) и да сте на все същото КОМПЕТЕНТНО ниво:-). Това е от мен, да видим какво ще бъде от вас. Хайде деца непорочни, до следващия брой:) (колко сте непорочни само вие си знаете;)!

отговор

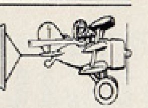
Абе, не сме от най-непорочните трябва да ти кажа. Вярно е, че нито Новата, нито въобще нещо ново успяхме да "прекараме", щото бачкахме, ама като се прибрахме прекарахме старото или каквото там имаше под ръка. В едно с това прекарахме и салатката с повечко ракийка и свинското с повечко винце в крайна сметка добре прекарахме. Ама тая мацка "Нова Година" ли и беше името. Ей, ама верно бая мощна трябва да е била щом е удържала дружното ви (с френдовете) прекарване и ви е повдигнала настроението до 100%.

На философския ти въпрос не мога да отговоря, обаче, има нещо, което пък мен ме терзае: Да не си имал намерение да ни гръмнеш редакцийката бе брато. С такова впечатление останах, мамка му и хич не съм очарован от подобна развръзка на "FAN"-ската ни връзка.

Както и да е, на теб човек не би могъл да ти се сърди, защото правиш нещата с чувство. Благодаря ти все пак, че си размислил, иначе как по дяволите щяхме така яко да се "увъртим у кинти и курви". Благодаря ти!!! С нетърпение ще очакваме следващите ти писма. Вуе!

V 3.0

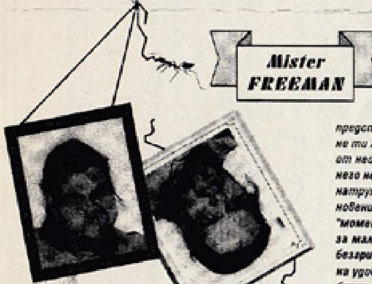
HELLO Gamers' WorkShop ®



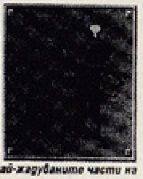
Затегнете коланите, пуснете си нещо яко, защото с гръм и трясък пристига 3-тото ми (но не и последно) писмо към Gamers' WS. Как е, братя по съдба? Сигурно потьнали в поредния DeathPatch, едва ли ще разберете, че отново съм с Вас. Но ето, че аз съм тук и... идвам с МИР, по дяволите, да не си мислите, че това "R" в GameRs' е знак на импотентност към нашите жажди за знания? Не, не, драги мои, ни най-малко! То е знак, че се изпразваш от КЕЕЕФ, когато затвориш и последната страница на поредния брой..., а когато неземно замаян и безкрайно щастлив се насладиш и на CD-то, е, тогава вече с ЧИСТА съвест можеш да си смениш гащите! Този път какво Ви нося, я-я-я дааа видимммм... ами да - ПРИСЪДАТА - за всеки един от Вас, или просто изтървам да кажа: Ако искаш да се чувстваш МНОГО ГОТ, купувай само Gamers' WorkShop !!!

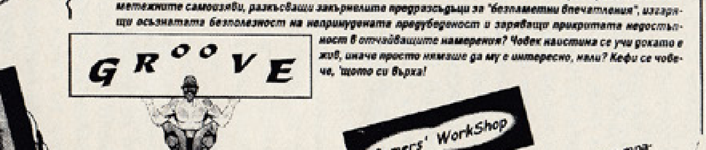
WHISPER, WHISPER, човече, напоследък си мисля, че за геймърския свят в България ТВОЕТО ИМЕ трябва да е като наркотик, към който всеки би се пристрастил, след като го е опитал! Е, не точно името, де! Съвсем заслужено можеш да литнеш на собствените си крила, да направиш полет над зашеметените ни глави, досущ като херувимчето на Shiny. Избягвайки разните му там пред- и следразсъдъци и осланяйки се на собствената си трезва оценка, изградена в очите на твоите, меко казано, страхотни писания и твърдо казано - ЗДРАВИ СТАТИИ, не бих и за миг се усъмнил в твоята компетентност, разбуждаща скритите съмнения и гениално изцеждайки ги в дълбоките земи на безвъзвратната самозабрава - мога да обобщя, че твоят велик принос към нашите простосмъртни пристрастия е нещо повече от това, което можем да компенсираме с най-великите и възхваляващи думи в цялата известна ни благозвучност. Ти си... ти си... ти си ЦВЕТЕ ЗА МИРИСАНЕ, ей (и това е само незначителна част от настъпващия ПОТОП от определения...).

* * *



***FREEMAN**, твоите опиянаващи (до блажен припадък) "полети на вдъхновението" са нещо, което отвори слепите ни геймърски очи, приятелю! Този магически размах, този заразяващ ентусиазъм, тази тотална дефлорация на неосъзнатите трепети и пиперлив възглас към изопачените ни виждания сами по себе си те правят TZAR в историята на българското геймърско общество. Повярвай ми, това, до което "ни позволи да се докоснем" ще остане во-век и веков като реликва, която ще бъде онази "пътеводна светлина" в пътешествията из неосъществените ни блянения, на които ни предстои да се подчиним. С риск "жена ти жив да те одере", кажи ми честно, не ти ли се е струвало, поне отчасти, че този достоен за почитание прилив от неограничена интелектуална енергия, който сам създаваш, забличайки в него неразбраните концепции на "смислените" ни възгледи, не е резултат от натрупания (до момента) до дупка опит, граничещ с невинно бродене по обикновените човешки неволи, обвързващ всяка част от тялото си с поредния "момент" от живота, с поредната "кучка", която оставяйки зад гърба си поне за малко наслоените морални принципи (ако има такива) и отдавайки се на безгрижната порочност, намери най-краткия път до незабравимите мигове на удовлетворената сексуална въбура - кипяща, изтичаща и попиваща - в най-жадуваните части на безмълвните желания, покорена от собствените ни пориви, откриващи новите пространства на безметежните самоизяви, разкъсващи закърнелите предразсъдъци за "безплатни впечатления", изгарящи осъзнатата безполезност на непринудената предубеденост и заравящи прикритата недостъпност в отчайващите намерения? Човек наистина се учи докато е жив, иначе просто нямаше да му е интересно, нали? Кефи се човече, 'щото си върха!*





Gamers' WorkShop

GROOVE, с теб се "познаваме" най-отдавна, още от страниците на TOP GAMES! Право казано да си кажа, с тази "визуална промяна" (промоция), се сетих първо за CORVUS от "HERETIC 2" "скреч на табакерата"... и като видях крайния резултат... ме Готино, дори ми напомни за един път, когато си правих нещата, които изследвам с удоволствие! Но за това по-наисвестяваха с шамари... абе ужас! Морфинга е едно от нещата, които изследвам с удоволствие! Но за това по-нататне. Човече, толкова години (ни) минаха. Спомням си TOP GAMES от самото й начало! Още като беше 2-3 странички, представяни от Стоян Халкалиев! Веднъж, когато описваше "PRINCE OF PERSIA 2" се беше "закучил" някъде в храма, по време на статията (вероятно)... Изпитах желание да звънна в редакцията и да му кажа, че The Shadow & The Flame са адски ключови думи в играта и че с тях играта става "къде-къде". Но после реших, че такъв заклет геймър едва ли ще остави тази игрица

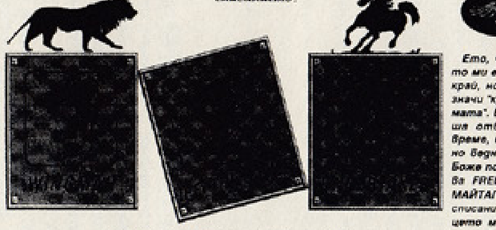
да му се "изпльзне". Пък и за времето до редакционното приключване на броя сигурно е станала "минало". Както и да е, това няма нищо общо с настоящото ми писмо, освен спомена и приятния гъдел! Виждам, че в отбора на GAMERS' леко си сменил тактиката - от SOFT на HARD - похвално! Е, чат-пат по някоя-друга статийка за геймче, но вярвам, че с хардуеъра си на "ТИ". Освен да ти пожелая нестихващ бързещ възход и изцяло заслужена приятелска и колегиална подкрепа, не виждам с какво друго бих могъл да окачествя и определя завидното ти положение не само в геймърското общество! Разбивай на воля закостенелите остатъци от вроден индивидуализъм и отчайваща мнителност в областта на ИТ.

Дерзай, приятелю!

CHOPP-чо, ех, ти май оставаш "по-скрита" фигура от останалите, но пък резултатът е повече от явен и изглежда страхотно. Мда, и последния брой - още е пред очите ми - е наистина очарователно бебе! Дизайна на диска е трепач отвсякъде... графика, звуци... абе откъде я изнамирате тая готина музика? Аз се треля тука та да си заделя някое сносно парче за черни дни, а пък вий... хм, Freeman, знам какво си мислиш момчето ми, шт-т-т! Майтапа настрана - оформлението е върхът, братя по с...офт.

И Chopp-чо, и WingMan, и UnderTaker, и Iff The Chief - страхотно допълвате отбора!

Това е оскъдната информация, с която разполагам за Вас, но обещавам Ви, че щом се докопам до нещо ново непременно ще Ви осведомявам! Надявам се от следващите броеве да бъдете по-щедри в изграждането на собствения си облик, за да знаем ние читателите, какво точно правите за списанието.



За бога, БРАТЯ, снимайте се !!!

Не-е-е-е, аз съм...

Ето, че писмото ми е към своя край, но това не значи "край с писмата". Ще Ви пиша отвреме-навреме, ще бъдем заедно веднъж в месеца (дай Боже по-често) и - както казва FREEMAN - много, много МАЙТАП! Каквото и да се случи със списанието, Вие ще останете в сърцето ми като най-свестните геймъри в България, готови да направят всичко за (по)читателите си!

Броени дни преди началото на Новата Година, когато предпразничните делници изтриват следите от умора и ни карат жарко да погледнем назад, да направим равносметка или просто да махнем с ръка, когато хората завързани в собствен ритъм прескачат и последните калпави отминаващите дни или пък правят последните кални грешки, искрено пожелавам на ЦЯЛАТА РЕДАКЦИЯ за тая година страхотия, невероятна, вълшебна и ... нищо никога да не е в спира, за конкуренцията да е като секира, която е право да си деформира!

И нека вашата уникалност и преданост остане БЕЗСМЪРТНА в нашите очи, и нека слънцето на целия никога да не залезе от хоризонта на вашите велики ТАЛАНТИ !!!

WorkShop
WorkShop абонамент
Max payne
Unreal engine
grim fandango
Carmageddon 2

Това велико творение остави невероятни впечатления за екипа, който го е създал!

Весела Коледа Ч и Г Н

И през новата **1999**, все толкова, че и повече HEALTH, ARMOR, AMMO, POWER-UP's, NO CLIP, FLY, и да си останете GOD MODE FOREVER, ей !!!

Това съм АЗ и моите първи стъпки в безумният океан на ИТ. Не е нужно да казвам, че в бурното непрогледно време и десетки ...крушения, салът на GWS (да пребъде името МУ) безпроблемно ме е спасявал и изкарвал в по-спокойни води...

Не Ви прилича на кадър от "Челюсти", нали ?

Ваш повече от ЗАКЛЕТ ФЕН: **ИВО**

18/12/1998 [03:00]

ТАРИФИ ЗА РЕКЛАМА В **GAMERS' WORKSHOP**

4-та корица (гръб)
размер 21/28см(588см^2)

1 200 000 лв

2-ра или 3-та корица
размер: 21/28см(588см^2)

950 000 лв

вътрешни страници
размер 21/28см (588см^2)

1500 лв/см^2

Реклама на компакт диска:
по договаряне

Отстъпки:

за брой публикации:
от 3 до 5 - 10%
от 6 до 10 - 15%

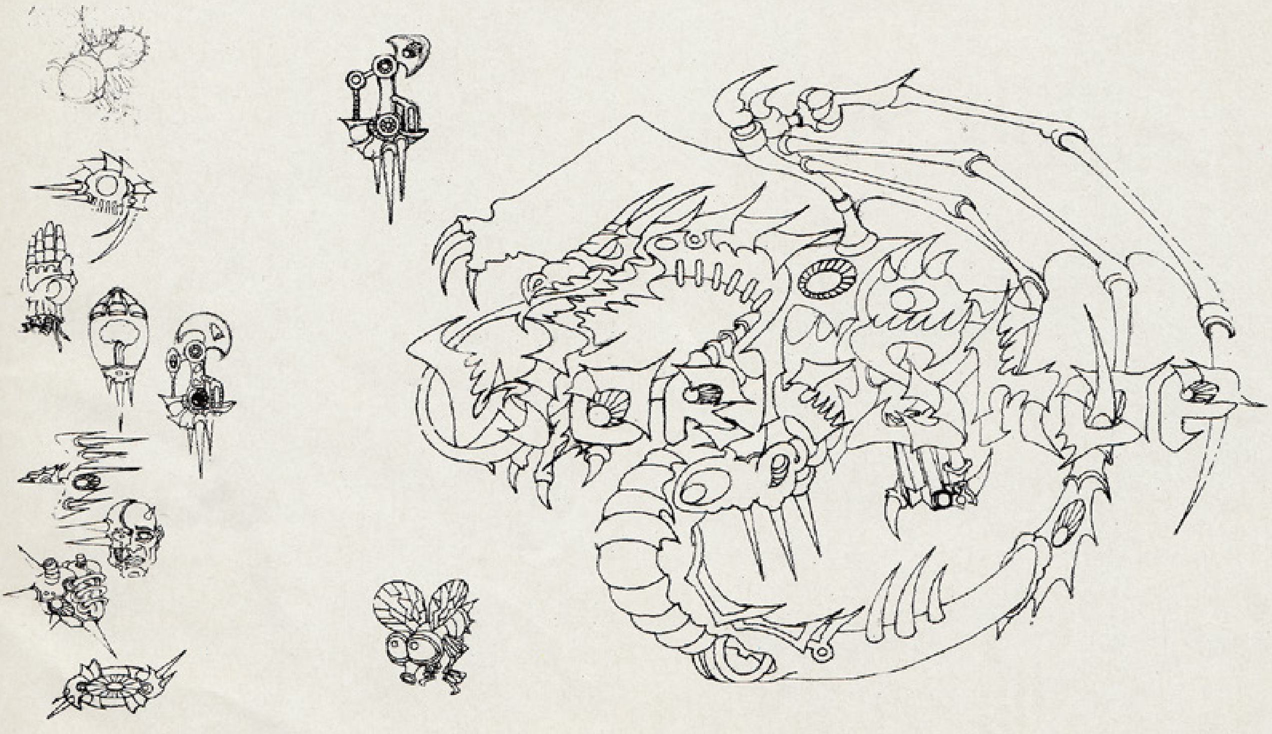
за авансово плащане - 2%

Абонамент

Абонамента за Gamers' WorkShop се извършва единствено в **РЕП**. Каталожния номер е **1213** . Абонамента е тримесечен, като няма значение за кои последователни три месеца се прави (пр. Януари, Февруари, Март или Февруари, Март, Април).

http://workshop.netbg.com

ARTWORK



колекционер

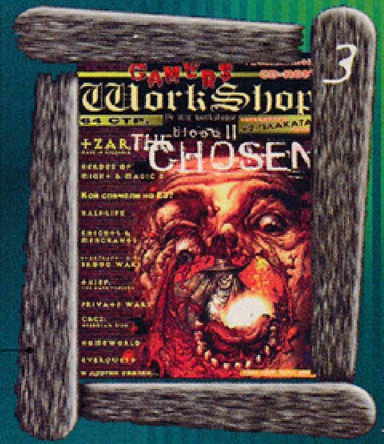
Драги читатели, поради големият интерес към старите ни броеве, проявен от ваша страна (особено на геймърите от провинцията) искаме да ви оведомим, че със стари броеве можете да се снабдите от редакцията на Gamers' WorkShop, като за целта трябва да ни телефонирате, за да уточним начина на изпращане. Предлагаме ви и кратка статистика на наличните списания, както и съответните цени, който важат при закупуване на броеве от редакцията. 1-ви брой - изчерпан!!! цена: 4900 / 2-ри брой - 94бр. цена: 3200ле / 3-ти брой 38бр. цена: 5000ле / 4-ти брой - 40бр. цена: 5000ле / 5-ти брой - 26бр. цена: 5500ле / 6-ти брой - !!! цена: 5500лв.

StarCraft, FallOut, Daikatana, Jagged Alliance 2, Heretic 2, Dark Vengeance, Myth: The fallen lords, Age of Empires 2, Unreal, Alien Intelligence, Baldur's gate, Force commander, KKND2, Sword&Soccery, cheats...

2
Gamers'
WorkShop
Join or Die
E3 98

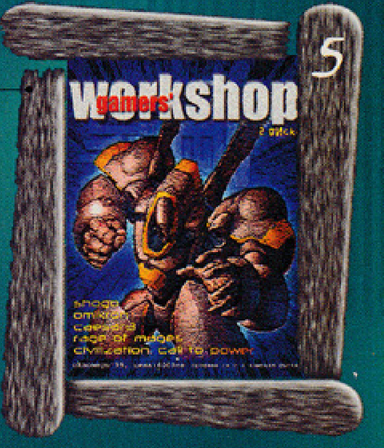
Unreal, Commandos, E3, Diablo2, FallOut 2, Cyberstorm, Incoming, Monster Truck Madness 2, Might&Magic 6, Tone Rebelion, Mech Commander, WarCraft Adventures, Quest for Glory 5, Dark Omen, Final Fantasy 7, cheats...

Heroes of Might & Magic 3, Majesty, The Wheel of Time, Knights & Merchants, TZAR, Thief: The Dark Project, C&C2, Ever Quest, Gabriel Knight 3, Revenant, Homeworld, Red Baron 2, Sanitarium, Half Life, Private Wars, Blood 2, Hostile waters, Brood war, Redline racer...

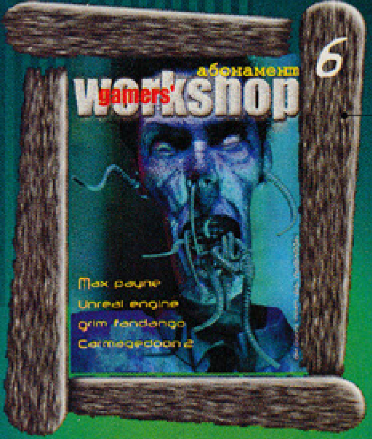

3
Gamers'
WorkShop
Blood II
The Chosen

4
Gamers'
WorkShop
Sin

1998 - годината на RPG-то, Sin, Micro Machines, Army men, Ubik, TZAR, Grim Fandango, Dreams to Reality, Dawn of war, Black & White, AOE: Rise of Roma, Shiny, Myth 2, Intel i740, Heart of Darkness, Закърнели неврони...


5
gamers' workshop
shogo
omikron
caesar3
rage of mages
civilization: call to power

Shogo, Omikron, King's Quest 8, G-police, Recoil, Rage of mages, Escape: O.D.T., Total Annihilation: Kingdoms, Caesar 3, Civilization: Call to power, Quake vs Unreal, Брак и компютри, Celeron vs Celeron...


6
абонамент
gamers' workshop
Max payne
Unreal engine
grim fandango
Carmagedoon 2

Unreal Engine (Duke Nukem Forever, Deus Ex, TNN: Pro Hunter, X-Com: Alliance, Werewolf, Giants, Max Payne, Carmageddon 2, Enemy Infestation, Braveheart, StarSiege tribes, Vigilance, The Need for Speed 3, Spell cross, Grim Fandango, WarZone 2100, Lode Runner 2, Монитори, Revenge of the toys, Klingon Honour Guard...

980 68 29 / 980 72 45

SSSPEED
NETBG
NTERNETT
NetBG
9744260 9744261
www.netbg.com

АБОНАМЕНТ

кат N. 1213 3 месеца - 18000лв

абонамента се извършва единствено в РЕП.
за въпроси тел.(02) 9806829, 971 3081, 700490

GAMERS' WORKSHOP

издател
"баев" еоод

редакционна колегия
ангел видов - chopper
диян димитров - freeman
илиян илиев - whisper
юлиян калдерон - groove
мирослав миков - undertaker
николай дончев - wingman

разпространител
"дженевра" еоод
тел. (02) 9713081, 700490

специялни благодарности на
красимир семерджиев - yeti

адрес: София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2
тел. (02) 9806829, 9807245
e-mail: workshop@mail.netbg.com workshop@mail.techno-link.com

февруари / gamers' workshop